„Only Amiga Makes It Possible"
www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

Amiga MANIA

12

2018 JÚNIUS



Tower 57
Worthy
Barbarian+
Time Gal
Road Avenger

Új, magyar szerepjáték!

Legacy

Magyar termékek: HC508 és ScanPlus AGA/ECS

ACA500plus Stingertől • Macrosystem Casablanca

MsMadLemontól fejhallgató MOD • Amiga Joyboard M3MB3Rrrtől

AmiKit X • Hollywood Malibu plugin • PCJOY2AMIGA adapter

Sensible SOCCER 2017

írta: DH1


A SensiDays 2017 díjai és érmei

Elég, ha annyit mondok Sensible Soccer? Sokan imádjuk Magyarországon a mai napig ezt az eredetileg Amigára fejlesztett, aztán PC-n is szép napokat megélt egyszerű, de nagyszerű focijátékot. 2009 óta egyre komolyabb keretek között szervezi meg a magyar Sensible közösség az aktuális magyar bajnokságot. Azóta egyik játékosunk világbajnoki címet szerzett, tavaly nyáron pedig sikeresen Magyarország rendezte a világbajnokságot (SensiDays 2017).

Az magyar bajnokság tavaly, éppen a londoni 6:3 évfordulóján, a Magyar Labdarúgás Napján volt, november 25-én, első alkalommal *'A Grund'* nevű szórakozóhelyen, Budapesten. Az Amiga Mania mindkét rendezvényen járt és részt is vett a versengésben! Mind a vb mind a magyar bajnoki csatározásban van Amiga Maniás csapatunk most már!

Platformok: A magyar bajnokság PC-n és Amigán is megrendezésre kerül. Mindenki hozhatott saját csapatot *(Custom Team),* amennyiben azt a bajnokság előtt néhány nappal eljuttatta azt a szervezőkhöz. PC esetében – a vb-hez hasonló módon –, nem az eredeti, hanem a most aktuális csapatokat használják! Az Amiga Mania két teljes Amiga 1200-as konfigurációval is képviselte az Amigásokat! PC-sek egy a játéknak megfelelő PC-n kergethetik a labdát.

Az online játék platformja a sensiblesoccer.de internetes oldal, ahol minden információ és segítség rendelkezésre áll a játékosok számára. Barátságos meccsek, ranglisták, pontokat érő mérkőzések, országos bajnokságok, és a nemzetközi online események lebonyolítására felület. Emellett minden évben megrendezésre kerül a magyar offline bajnokság Amigán és PC-n is.


Bicke a SensiDays 2017 díjai előtt pózol

A magyar játékosok nemzetközi szinten is rettegett ellenfelek a többi nemzet játékosai számára, többek között online Bajnokok Ligája és UEFA-kupa győzelmeket is sikerült már begyűjteni hazánk játékosainak Szeszesek, Hawkz és AbelXavier által és világbajnokot is avathattunk már! 2011-ben Hawkz elhódította a világbajnoki trófeát Amigán! Yeah!

A SensiDays 2017 világbajnokság számunkra csak élményszerzés volt, hiszen akkor jártunk ilyen rendezvényen először. Csodás, mintha tényleg vb-n járnánk! Csomó nemzetiségű Sensista, játékosok és szurkolók, több féle nyelv (persze a hivatalos az angol és a rendező nyelve a magyar), szinte mindenki a saját vb mezében feszít! Csúcs! Sok féle gép az összecsapásokhoz! Különféle Amigák, két MIST, CRT monitorok (az LCD nemhogy Amigán, de PC-n sem dívik ott) és ami elképesztő a különféle joyok garmadája Amigákhoz, és a speciális 3 gombos (nem tévedés) billentyűzetek. Huhhh!
A vb-n az testvérem Tibor alias Bicke 15 évnyi Sensiblés kihagyás után magasra tette a mércét és azonnal kihívta a regnáló világbajnokot, Blazej Urbaneket *(aki az első kétszeres SWOS világbajnok a bajnokságok történetében)* egy oda-visszavágóra! Mondanom sem kell, hogy a világbajnok verhetetlen volt, de becsülettel helyt álltunk! ;) Márton alias Reynolds főszerkesztőnk és kislánya próba meccseket vívtak a vb mérkőzések között pihenő külföldi Sensistákkal.

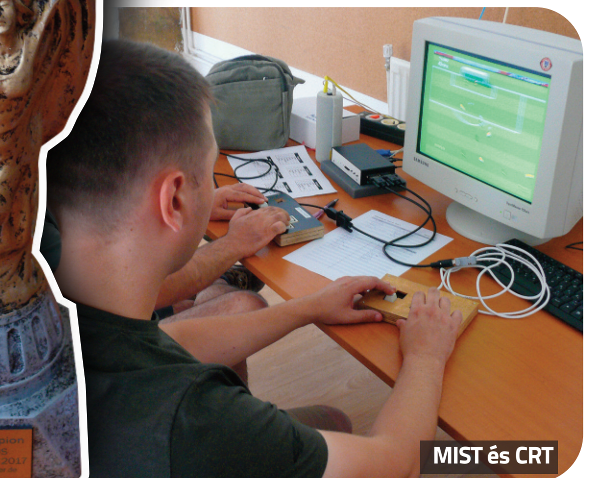
A magyar bajnoki viadalon már nevezett csapatokkal indultunk, és örömmel újságolhatjuk el, hogy Bicke bronzérmes lett, Reynolds kislánya Lindu pedig hölgy játékosként szerzett kupát! A következő alkalomra gyertek ti is! Amiga Manián infót kaptok a következő eseményről!


Speciális Sensi kontroller „billentyűzet"




Az Amiga Mania válogatott csapata :)


A regnáló világbajnok


MIST és CRT

Impresszum

Amiga MANIA

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre *(Reynolds)*
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mania postacíme:
2310 Szigetszentmiklós, Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor *(DH1)*
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Lázár Zoltán *(Lázi)*
Papp László *(Maverick)*
Mári Zsolt *(ADSR)*
Földesi Péter *(Ratman)*

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor *(DH1)*

Címlap:
DH1 montázs

Startup-sequence fotó:
Piotr Zgodziński

A magazin e-mail címe:
amigamania@amigaspirit.hu

Tartalom



12. Startup-sequence :>

Üdvözlünk minden Kedves Olvasót ismét! Kivételesen ezt a beharangozót én aka DH1 írom a nagyrabecsült főszerkesztőnk helyett. Az óka prózai. Most nekem van mondani és megköszönnivalóm. Az elmúlt két év gondoktól sajnos nem mentes időszak volt a csapat számára. Engem két éve egy csúnya betegség szögezett ágyhoz – egy agyvérzés – és majdnem a 20 napos kómából egy végtelen alvásba szerderültem. Reynolds tesó – a legjobb barátom –, épp ezen *„szerencsétlen"* időpontban járt arra, szerencsémre! És ha az Amiga miatt nem ugrik fel akkor ezt a lapszámot most nem én tördelem. Őrök hála neked Amigás tesó!

Szeretném külön kiemelném testvéremet és családját akik együtt ápoltak és életet leheltek belém mire újra beszélni tudtam, járni és elhittem, hogy van visszaút – igen, túléltem, itt vagyok.

Szeretném megköszönni az összes Amigásnak akik a leutóbbi AmiCon rendezvényen egy nagyobb pénzösszeget gyűjtöttek és adtak át számomra, amellyel átveszelhettem a kezdeti nehéz időszakot. Köszönöm srácok!

Szeretném külön kiemelni Ratman tesó évek óta tartó az újság számára nyújtott támogatását hardverrel és szoftverrel, teszt eszközökkel és a betegségem idején tanúsított egyéb támogatásával! Az Amiga Mánia Magazin 12. lapszáma sokat csúszott. A fenti okok miatt is. Több vendégszerző cikke is megtalálható az új lapban. Reméljük a későbbiek folyamán is számíthatunk rájuk!

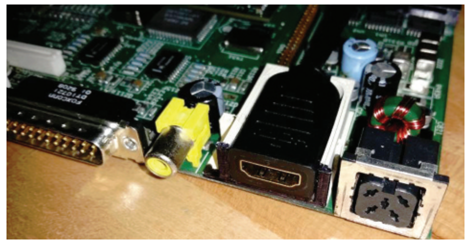
Egy nagy bejelentés is szerepel cikkeink között! A Bíró Szilárd értő kezébe vett a 'The Legacy' című játék Amiga portolását, mely már 2013 óta várta, hogy Amigára költözhessen és az RPG szerető közönség ezen a platformon is kalandozhasson vele! Az Inked Pixel Stúdió kiadásában megjelenő játék némi fejlesztésen, Amigás hardverre és játékmechanikára átformálva jelenik meg. A fejlesztés célegyenesbe fordult. Kicsiny csapatunk a bétatesztelésben segít és a felhasználóbarát játék ötleteit adta a projecthez BSzilit nem kicsit idegesítve! :) Köszönjük BSzili mester!

Az újság ezentúl csak PDF formátumban jelenik meg. Sajnos nincs értelme ilyen pici példányszámban nyomdába vinni! Ez van srácok! Cserében több oldal lett/lesz! Ez a döntés született!

Jó szórakozást a 12. számhoz! Amiga Forever!

DH1

Vampire HDMI és VGA port



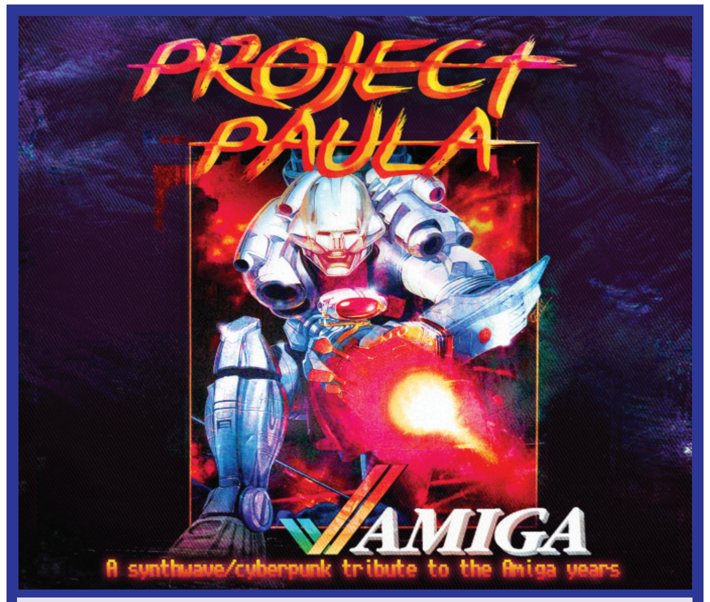
Stefan Egger a Vampire V600 HDMI és az Indivision ECS VGA portjához készített egy saját tervezésű és készítésű tartóelemet. A HDMI esetén az eltávolított TV modulátor helyére kerül az A600-ban a tartó. A Vampire verzió fix, stabil HDMI kimenetet nyújt és 15 euróért áll rendelkezésre.

A pakk tartalmaz:

- Egy HDMI kábelt (50 cm-es, arany érintkezők, HDMI 1.4 specifikáció)
- 2 db csavar (Sparx 2,5x10, lapos fejű)
- 2 db gyűrűszigetelés

A Chinon FZ-354 a legjobb meghajtó ehhez a megoldáshoz.

Az Indivision ECS VGA tartó az A600 VGA kimenetét oldja meg a Schönfeld féle megoldáshoz. Ez 7,50 euró, de Egger szerint „a design még tesztelés alatt áll”.

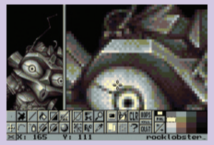


Egy teljes Synthwave / Cyberpunk zenei album tisztelegve az Amiga előtt, INGYEN!

Örömmel értesültünk, hogy a Project Paula ízig–vérig Amigás együttes legújabb albuma, a *„Project Paula – Egy synthwave / cyberpunk tisztelgés az Amiga évek előtt”* teljesen ingyenesen kerül minden Amigáshoz. Hihetetlen remixek, mint Apydia, Flashback, Speedball 2, Shadow of the Beast, Jim Power, Hybris, Lotus III Battle Squadron, Turrican 3, One Step Beyond és Dune!

Ez az egyik Amigás album, amit nem szabad kihagyni!

https://projectpaula.bandcamp.com/

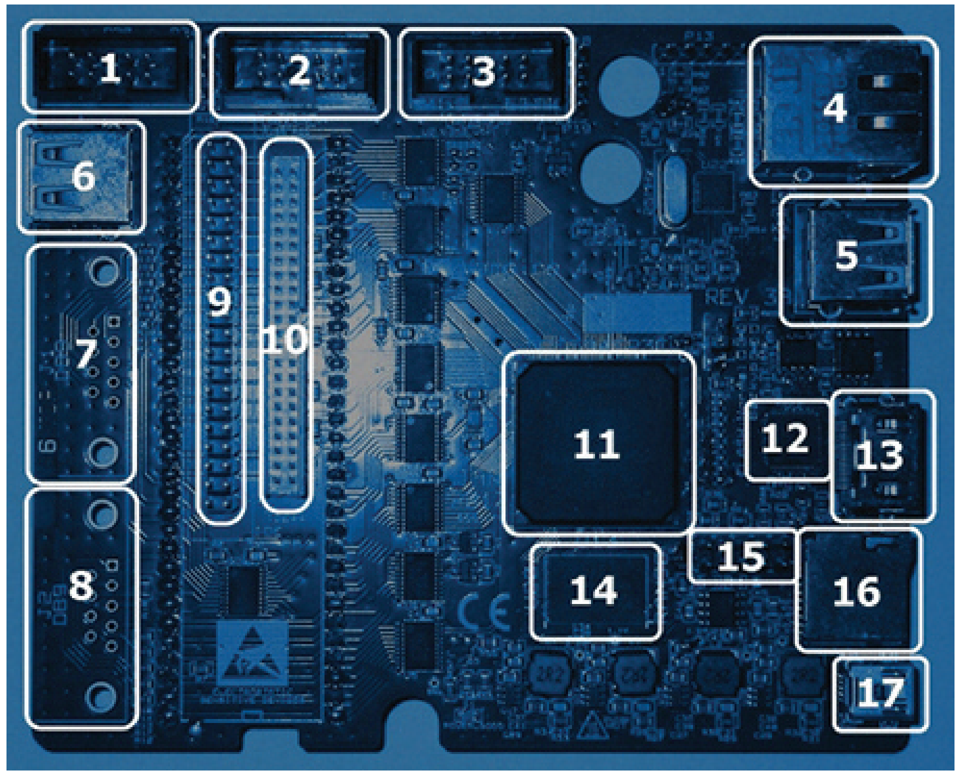




DPaint utód

A GrafX2 egy bitmap rajzolóprogram, amelyet az Amigás Deluxe Paint és Brilliance festőprogramok inspiráltak. A 256 színű rajzra specializálódott program, nagyon sok olyan eszközzel és effektussal rendelkezik, amelyek különösen alkalmasak a pixel artok elkészítésére. A program többnyire Linuxon és Windowson van kifejlesztve, de most már NextGen Amigán is elérhető. Az AGA verzió nemsokára érkezik!

Az Apollo team új vérszívója: Vampire V4



Az Apollo csapat idén nyáron, augusztusban bemutatta az új Vampire prototípust a V4-et az Amigához.

A Vampire 600 V2 és a Vampire 500 V2+ nagy sikere után a Vampire V4 egy szabványos alaplap lesz az „egy design, hogy mindegyikhez illeszkedjen” vezérelvet követve.

A vásárló igényétől függően három verzióban lesz kapható:

- Vampire V4 mint önálló rendszer,
- Vampire V4 a Amiga Classic rendszerekhez (Amiga 1000/500/2000/CDTV) és Amiga 600 kippa adapterrel,
- a Vampire V4 az Amiga 1200-hoz,

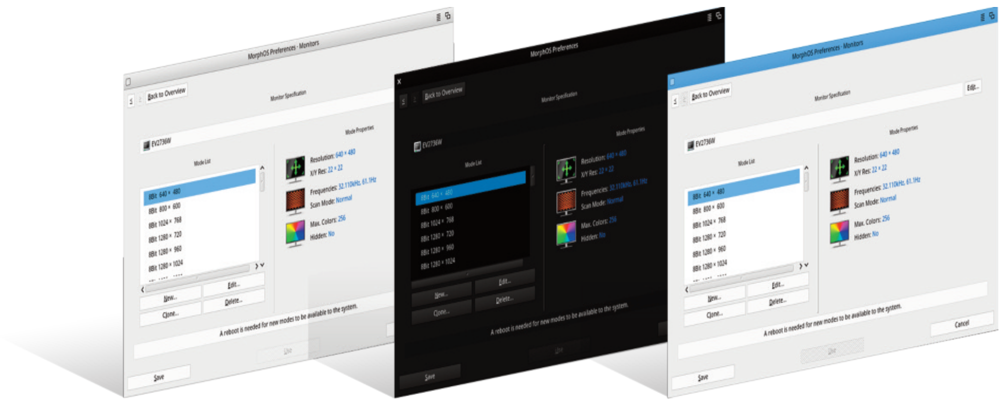
Az új Vampire V4 sok frissítést és funkciót tartalmaz, hála az új Altera Cyclone 5 A5 FPGA-nak és a gyors DDR3 memóriának köszönhetően. Az Amiga Classic rendszereket a V4 egy másik, új teljesítmény szintre emeli. A Vampire V4 önálló rendszer egy teljesen új Amiga rendszer, amelyet a 68080 CPU és az SAGA lapkakészlet (AGA kompatibilis) hajt meg. A Vampire V4 a következőket tartalmazza:

- FPGA: Altera Cyclone V A5 (77k LE, 28nm technológia),
- RAM: 512 MB DDR3 (1 GB/s sebesség),
- FastIDE 40/44-pólusú csatlakozókkal,
- Digitális videó kimenet 720p @ 60Hz-ig,
- Dual Kickstart-flashrom (a biztonságért),
- MicroSD Storage,
- Tanúsítvány: a Vampire V4 CE, WEEE és RoHS szabványoknak megfelelő!

PCB vagyis a nyák a következőket tartalmazza *(a mellékelt képen számmal jelölve)*:

1. IO Header #1
2. IO Header #2
3. IO Header #3
4. Ethernet
5-6. USB
7-8. DB9
9. FastIDE 40-pin
10. FastIDE 44-pin
11. FPGA
12. Digital Video Amplifier
13. Digital Video Output
14. DDR3 RAM
15. JTAG Header
16. MicroSD slot
17. MicroUSB Power

Az Amiga32 kiállításon az Apollo csapat bemutatta mindegyik tervezett változat prototípusát. A V4 még nem megvásárolható.



MorphOS: itt a háromtizes!

MorphOS 3.10: A MOS csapat húsvéti ajándékként kiadta a MorphOS 3.10-es változatát. Két évig a hallgatás homályába burkolózó fejlesztő csapat kitett magáért. Az új OS eleddig a legtöbb fejlesztést és bugfixet tartalmazza a korábbi változatokhoz képest. Jelenleg a MOS tudja a legtöbb géptípus támogatást felmutatni a NG rendszerek közül. AmigaOne 500, AmigaOne X5000, Apple eMac1, iBook G4, Mac Mini G4, PowerBook G4, PowerMac Cube, PowerMac G4, PowerMac G5, Genesi Efika Open Client és Open Desktop Workstation gépeken fut. Alaplapból pedig az alábbiak vethetők be: ACube Sam460cr, ACube Sam 460ex, A-EON X5000, bplan Pegasos 1-2 és Efika! Az ATI/AMD támogatás kötött, de most már az AMD Radeon HD2900-től a HD7670-ig elérhető grafikus driver. Ezen kártyák nem mindegyike tudja a hardver által biztosított gyorsításokat kihasználni es a MiniGL / OpenGL támogatás sem teljes, de folyamatosan fejlesztik.

Az OS minden pontjához hozzányúltak. Gadtools, grafikus libraryk, Hyperbootloader (X5000 kezelés), Ide/SATA kezelés, az Intuition finomhangolása, PFS3 bug irtás, mountolas fejlesztése, az USB-t kezelő Poseidon rendszer kevésbé látványosan dolgozik, a Quarkban az ABOX 192 mbyte-al több RAM-ot hagy, G5-ösöknél a második CPU kikapcsolásra kerül, ezzel csökkentve a fogyasztást és hőtermelést. Az időbeállításnál végre UTC támogatás! USB eszközkezelés fejlesztése, javított Wacom támogatás. USB audió támogatás engedélyezve!

Az Ambient alapos átdolgozáson esett át. AOS-ről visszaköszön a szemetes támogatás, gyorsabb másoló rutin, az info ablakban ikon készítő gomb. Szinezhetők a nevek a könyvtárszerkezetben (alá OSX), Hollywood Applet a file típusok között, workbench.library javítás! Flow Studio a korábbi Scribble 1.7 helyett mely egy modern IDE *(Integrated Development Environment)* fejlesztői rendszer.

Némileg átdolgozott Odyssey böngésző, sok kényelmi fejlesztéssel! Frissített OpenSSL.

Kedvencem a Synergy kliens (mellyel több géphez használhatunk egy billentyűzetet és egeret kliens-szerver felállásban) is közelített az aktuális PC/MAC verzióhoz.

PDF használóknak csomó fix, teljes képernyő támogatás, OpenURL support, duplex nyomtatás, fast renderelő mód, kipofozott kereső funkció! Szép!

Javított és fejlesztett DOS parancsok tömkelege! MIDI támogatás!

Csomó új vagy átdolgozott MUI és egyéb osztályok (CLASS)!

Vadiúj 5-ös Magic User Interface aka MUI ObjectiveC támogatással!

C-Media es Envy24ht audió meghajtók! Külső firmware fájlok az R600-tól Northern Island AMD-kig! Új meghajtók a Rtl8029 és Rtl8168 hálózati kártyákhoz. Fujitsu, Genesys, Gt68xx, Hp3500, Hp5590, Lexmark, Mustek usb, Sm3840 ÉS UMAX lapkakészletekkel rendelkező szkennerekhez!

Új rendszerfontok egyszerűbb letöltési lehetőséggel. Egy új agymegmozgató játék! :)

Új library-k és a régiekhez „ezer” bugfix!

Az ixemulban történt fixek és funkcióbővítés elképesztő! Woahhh!

A Prefs átdolgozva, némelyiknek az UI-ja újragondolva. Új, modern kinézetű felületek / bőrök / témák.

Újabb és nagyszerű utilitik: AudioRecorder, CSV nézegető, óra, MIDI Piano.

Mindez persze a több ezer változtatásból és javításból csak egy kis ízelítő!

Javasoljuk, hogy próbáljátok ki a 30 perces teljes értékű demót (harminc perc után belassul, de nem kapcsol ki, az addigi munkád nem veszik el) majd vásároljátok meg!

A regisztrációs program is át lett dolgozva a jobb, egyértelműbb kitöltést támogatva!

Menet közben megérkezett az új 3.12-es SDK is!

NetSurf 3.7 AMMX

Még 2017. október 20-án megjelent a NetSurf böngésző 3.7-es hivatalos verziója. Ezért Chris Young frissítette a natív AOS verziót, mely ReAction alapú port.

Eközben Artur Jarosik, – aki az SDL/Framebuffer verziót gondozza –, elkészítette a 3.7-es verziót melyből RTG és AGA változat is a csomag része. Sőt, mostantól elérhető a Vampire kártyák tulajdonosainak, külön az AMMX támogatott revízió is.

Az új változat teljesítménynövekedést, jobb oldalelrendezést és sok javítást ígér. Lehetővé teszi a Könyvjelzők, az Előzmények és a Cookie-k keresését is. Tovább javult a jpeg betöltési idő (köszönhetően Henryk Richter libjpeg optimalizálásának).

BlackBOX1200



Az Elbox kijött egy professzionális, fekete színű A1200-es toronyházzal. Az ár is profi, 300 Euró. Egy A4000 verzió is kellene! :)

Egy, a GOTEK driveot tartó keret

Eleddig nem tetszett a GOTEK floppy emulátor, nekem. Beszerelése bajos. Faragni kell a gépházat avagy saját módszerrel megtalálni a jó rögzítési módszert. Külső drájvként pedig általában plusz elektronika kell hozzá. Ezért a **RETROLAB.PL** megtervezett egy kiváló keretet, amely lehetővé teszi a Gotek floppy emulátor telepítését a hajlékonylemez-meghajtó helyére anélkül, hogy esetleg módosítani kellene a gép műanyag káváját. A keret tökéletesen illeszkedik az eredeti *„lyuk”*-hoz, ami az eredeti hajlékonylemez-meghajtó után marad.

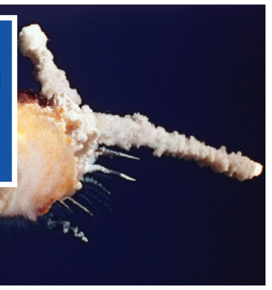
Rendeléskor tájékoztasd a gyártót, hogy melyik keretre *(A500 – kétféle –, Amiga 600 vagy Amiga 1200)* van szükséged.

Az forgalmazott készlet csak a keret- és szerelőcsavarokat tartalmazza. Gotek floppy emulátor nem szerepel a készletben!

Fizetés a PAYPAL-on keresztül!

Dolgok, amiket eddig nem tudtál az Amigáról





Tudtad-e, hogy az Amiga OS 1.3 óra ikonján látható időpont mire utal és miért éppen 11:38-at mutat? Sajnos egy szomorú esemény az oka az időpont megválasztásának. 1986. január 26-án (31 éve) 11:38:00-kor startol el az USA Challenger nevű űrrepülőgépe vagyis egy Space Shuttle. A CBM mérnökök érdeklődve követték az eseményeket a szokásos televíziós közvetítés során a Commodore West Chesteri hardver laboratóriumában.

A küldetés a repülés 73. másodpercében katasztrófába torkollott – mint ismeretes. Eric Cotton Amiga OS fejlesztő osztotta meg a velünk, hogy az óra ennek a hetven három másodpercnek állít emléket.

Infravörös háború

írta: Reynolds

Quickshot Infrared SV-130 joystick

A kontroller mánia rovat lapjain ez alkalommal ismét egy különlegességet veszünk kézbe. A fent nevezett irányító alkalmatosság meglehetősen ritka, mivel nem volt általánosan elterjedt megoldás, hogy vezeték nélküli kontrollerrel támadhatta kedvenc árkád őrületét az egyszeri gamer. Pedig szuper érzés kábellel nélkül csatlakozni az Amigához, szabadabb érzés. Később talán összegyűjtjük az infrás joystick verziók különböző mintapéldányait, de álljon most itt a talán legismertebb darab, a *QUICKSHOT INFRARED SV-130* infravörös hancurléc tesztje!



A kontroller maga meglehetősen futurisztikus külsejű – a 80-as évek szemével mérve persze – és persze ez ad egy sajátos hangulatot a vele való ügyködésnek. A készség maga két darabból áll, egy, a joyportba passzintható vevő egységből és magából a markolászható darabból. A kialakításának módja nem kicsit furcsa, ugyanis miközben bal kezünkkel határozottan kézben tartjuk, az irányítást egy kb. 2 centis kis pöcök nyolc irányba történő taszigálásával hajtjuk végre. Ehhez párosul még, hogy az eszközön egy tűzgomb van, amelyet a markolást végző kezünk mutatóujjával tudunk kezelésbe venni.

A főbb jellemzők közé tartozik még az automata tüzelés (autofire) kapcsoló, illetve az állapotjelző LED, amely piros fénnyel világít, amennyiben bekapcsolt állapotban és töltött elemekkel megpakoltan vár a bevetésre a cucc. A mókához tehát bizony elemekre is szükségünk van, mégpedig az AA-s fajtából, pontosan 4 darabra. Hogy ezzel mennyi ideig életképes a rendszer, még nem tudom, a használat során nem jelentkezett semmilyen probléma, pedig messze nem frissek voltak, amiket beletoltam. Az érzékelési távolság üzembiztosan kb. 10 méter, feltételezem az elemek állapota ezt nagy mértékben befolyásolja.

Ami a használatot illeti, a joystick reakcióideje remek, az 5 db mikrokapcsoló megbízhatóan teszi a dolgát, a nyolc irány szépen adagolható, hála a minőségi mikrokapcsolóknak. A játékélmény tehát kellemes, azonban némiképp zavaró lehet, hogy akit nagyobb méretű kézzel áldott meg a sors, annak bizony szűkös lehet a markolati résznél kialakított hely. Nekem például kellett szoknom, hogy kevés a helye a kezemnek, ez a probléma a hagyományos kialakítású joy-oknál nem jelentkezett, a QuickShot II és II+ esetében a meglehetősen egyértelmű méretű markolat zsenge gamer-padawan koromban is ugyanolyan kényelmes volt, mint manapság. Hosszabb távon még nem próbálkoztam a használatával, de a vezeték hiánya és a kényelmes, erőlködés nélkül használható „pöcök" azt vetíti előre, hogy nem egy kezet terhelő darabbal van dolgunk. (A jó öreg Atarikhoz és klónjaikhoz gyártott kontrollereket nem tudom, ki ismeri, azoktól garantáltan begörcsölt az ember kézfeje az akció közepén...)



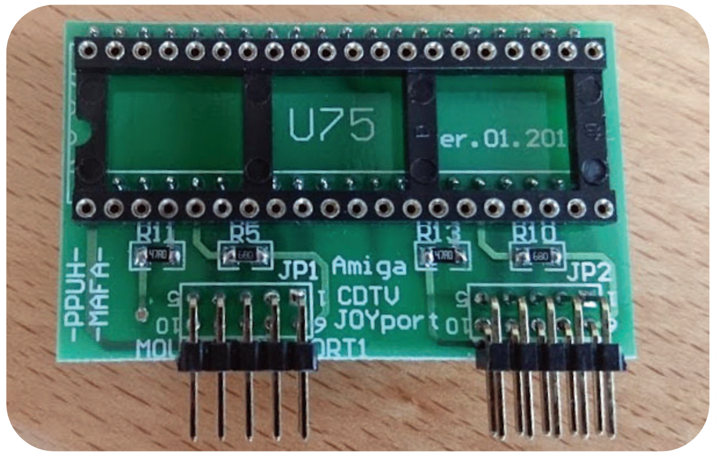
A körítés is méltó a régi idők slágergyanús termékeihez, hungarocell formadoboz belső, színes többnyelvű feliratokkal ellátott kartondoboz külső – igazi kincs tud lenni egy átlag-felhasználó polcán ugyanúgy, mint egy elkötelezett gyűjtő kezeiben. Hogy milyen értéket képviselhet, nehéz lenne meghatározni, mindenesetre, aki vezeték nélküli rendszerre vágyik, vagy a megszokott daraboktól lényegesen eltérő kuriózumot keres, biztosan elégedett lesz, ha ebből talál eladó példányt.

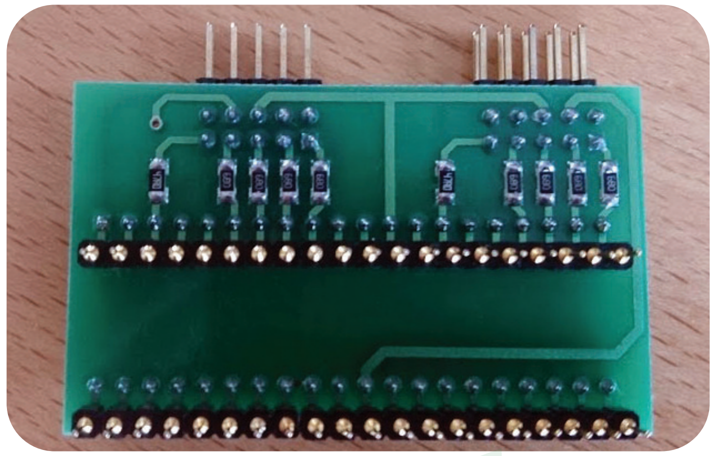
CDTV botkormányokkal

írta: Reynolds

Amiga joystick-portok nélkül?

Különleges gép volt mindig is a Commodore Dynamic Total Visionja aka CDTV-je. Már eleve azért, mert az egyetlen Amiga modell, amin nem szerepel maga az Amiga márkanév. Aztán ott van a spéci dizájn, amivel bármely avatatlan szem elől elrejthető egy hifitorony közepébe. S persze a vezeték nélküli irányító eszközök, az egér és trackball. Apropó CDTV-trackball! Ez gyárilag az egyetlen olyan készség, amivel megoldható hagyományos, DB9-es csatlakozós Amiga-kompatibilis joystick-ek csatlakoztatását ehhez a modellhez.





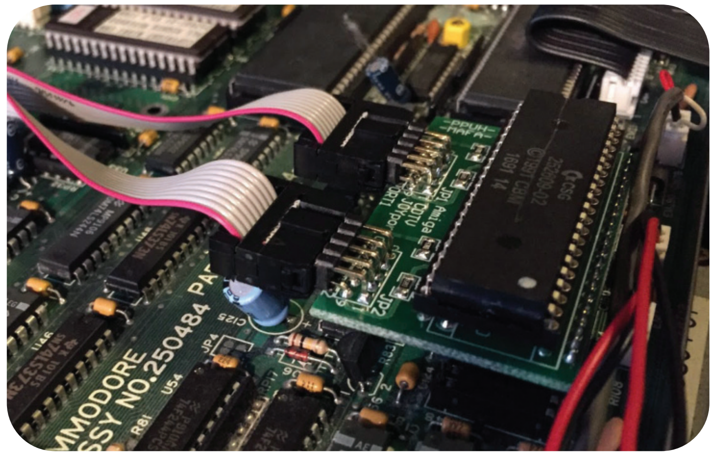
Fotók: Phipscube

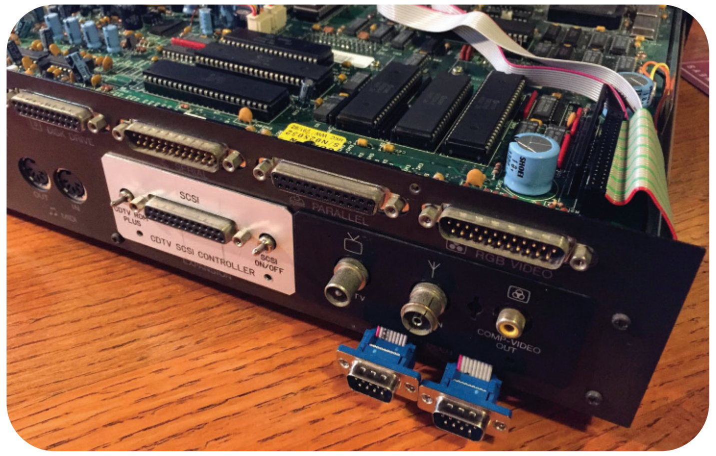
Igazából azóta, hogy 1200-es Amigákhoz megjelent óraportra tolható USB, meg hangkártya, már meg sem kellene lepődnünk azon, hogy épp ilyen bővítő ne születne. Mondhatni, hiánypótló projekt, hisz ha valaki annyira spéci helyzetben van, hogy csak ezzel a géppel rendelkezik, de epekedve vágyik többjátékos őrületre valamely klasszikus program révén, úgy csak két dologban bízhatott. Először is, hogy sikerül szert tennie a fent nevezett trackballra, másodszor pedig abban, hogy előbb-utóbb megszületik az ötlet és megvalósítás a joy csatlakozóportok hiányának pótlására. Örömmel jelenthetjük, ez végre megtörtént. Elérhető áron megvalósítható a CDTV e szempontból is teljes értékű géppé történő felbővítése. Ezzel, és a nem mellesleg szintén elérhető SCSI bővítővel már elvitathatatlan a számítógépesedése a rendszernek. (Nem mellesleg ez utóbbi kiegészítő ugyanily hiánypótló és szintúgy volt rá hivatalos megoldás a fénykorban.)

A készlet Spártaian egyszerű. Egy panelből, valamint a hozzá tartozó két 9 eres, 9 tűs Canon csatlakozóval szerelt kábelből áll. A beépítésre több alternatíva is létezik, ki-ki vérmérsékletének megfelelően módosíthatja a házat, csinálhat „másolatot" a hátlapon két csavarral rögzített eltávolítható fémlapból, amelybe aztán beapplikálhatóak a csatlakozók, vagy egyszerűen, gyorsan, de ugyanakkor feladva az igényességet hagyható a két kábel szabadon lógva a levegőben, valahol a gép fedele alól kivezetve a csatlakozókat. Én a magam részéről a második opcióra voksolok, azaz a legjobb vágni egy adott méretű lemezt, kifúrni a csatlakozók és rögzítő csavarok helyét, majd lefújni matt feketére a lemezt. Ez még feldobható egy Joy 1 és Joy 2 felirattal, onnantól teljes az öröm.

A beépítés menete a következőképpen néz ki. A gép fedelét eltávolítva – kétkét csavar rögzíti a gépház két oldalán és hátulján – meg kell keresni az U75-ös IC foglalatot. Ez a gép előlapja felé eső oldalon található, az előlapi kijelző szalagkábelei, és az alaplap azonos oldalának másik sarka között a ram IC-k blokkja fogja közre. Következő lépésként óvatosan távolítsuk el a foglalatban található chipet. Nagyon fontos, hogy megfelelő eszközt használjunk, és kellő körültekintéssel járjunk el! A kiegészítő panelt a chip helyére kell behelyeznünk. Sajnos a CDTV gyártási minősége finoman szólva is hagy kívánni valót maga után, ezért minden ki- és beszereléskor nagyon fontos, hogy inkább többször ellenőrizzünk minden lépést, semmint kárt csináljunk, amelynek a kijavítása sokkal kritikusabb. A panelt úgy kell a foglalatba nyomni, hogy a szalagkábelek csatlakoztatására szolgáló tüskesorok a gép hátlapja felé helyezkedjenek el. Ezt követően a kábeleket csatlakoztathatjuk. A piros színnel jelölt szálak a panelen a memóriachipek felé nézzenek, ez egyébként a nyáklapon a tüskesor 1-es jelű pozíciója. Egy lehetséges megoldás a vékony kábelek elvezetése a CD-ROM adatkábele alatt, ehhez azt le kell húzzuk, majd a vezetékek eligazítását követően csatlakoztassuk vissza. Következik még a modulátor panel ki- és begyógyítása, ami ismételten a kábeleink elrendezése miatt igényel némi kezelést. Végül, ha nem akarunk túl sokat vacakolni, akkor vezessük ki az expansion port „befalazott" nyílása alatt, rövidre hagyott vezetékkel, hogy ne tudjon megtörni, sérülni. Persze szigorúan csak addig, amíg a méretezett, furatozott hátlap-lemezünk friss festése meg nem szárad.

Ezt követően már nincs más teendőnk, mint CD-ről, floppyról, esetleg SCSI-adapterre kötött SD2SCSI kártya segítségével betöltsünk egy jóféle akciójátékot és belevessük magunkat a multiplayer őrületbe, például a Chaos Engine világába kirándulva. Jó mulatást!





Fotók: Epsilon

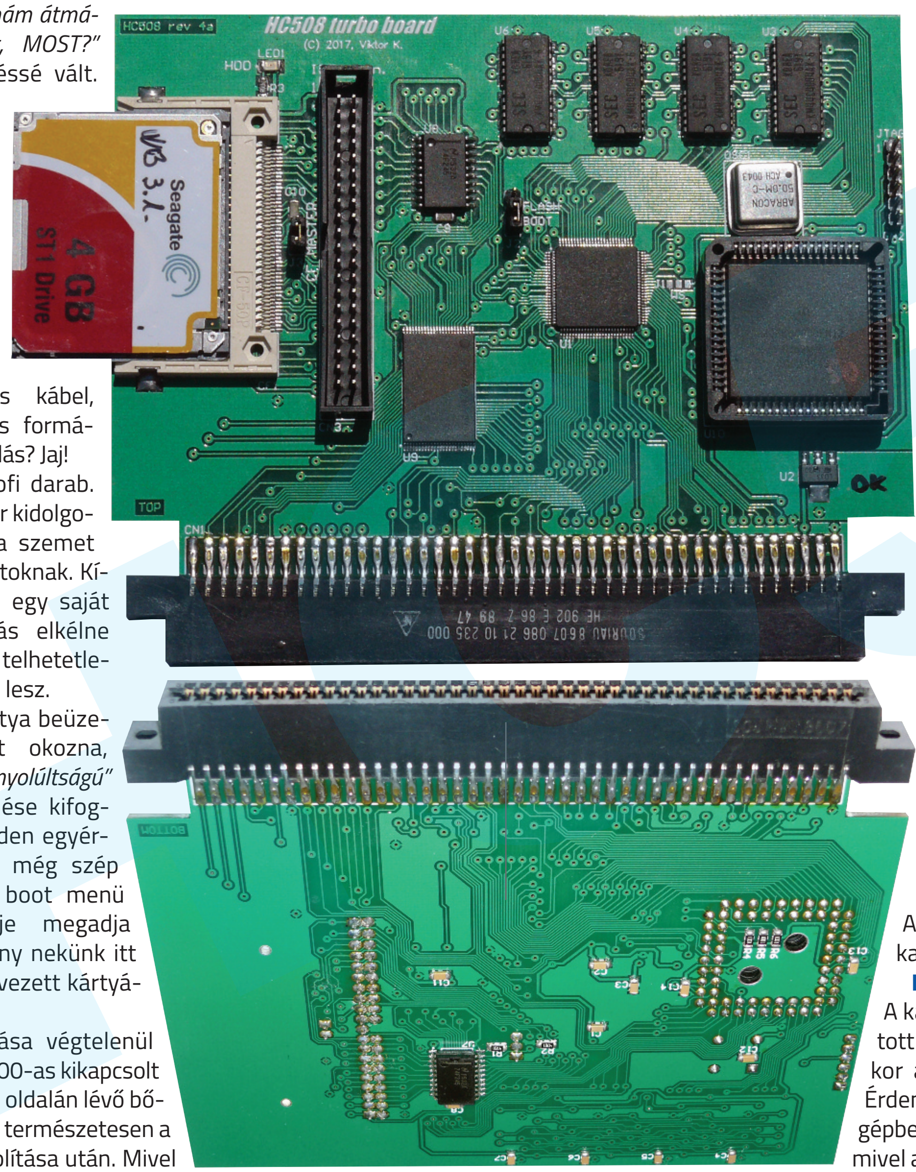
írta: DH1

Az Amiga 500 finalista: HC508

A magyar név megint szép lesz, méltó az A500 hírnevéhez

Újságunk előző számában már bemutattuk az akkor még készülő félben lévő, de már béta teszten körbejáró HC508-as Amiga 500-as turbókártyát. Az eltelt időben a hardver végső változata napvilágot látott. Mind idehaza, mind külföldön már megvásárolható. Magyar Amigásoknak kedvezményes, magyar ár! Előljáróban annyit mondanék, hogy ha van rá lehetőségetek feltétlenül vásároljatok az Amiga 500-asotokhoz egy ilyen kártyát! A régi játékok (főleg a 3D megjelenítésűek) teret váltanak. Fénysebességgel futnak a kedvenc A500-as játékok, ahogy anno a készítők megálmodták!

Nem, ez nem egy fizetett hirdetés! De egy finalt elfogadunk! ;) A kártya egyszerűen jó! Minden adott, hogy a mára már kinlódós szoftverek floppylemezen való beszerzése ne rémálmainkban jöjjön elő. Sajnos napjainkra nincs minden sarkon egy Amigás user. Nagyítóval kell keresni őket. Így a *„kitől tudnám átmásolni a Lemmingset, MOST?”* mondat fogós kérdéssé vált. Pedig minden program, szoftver, util, játék, egy szóval bármi beszerezhető az internetről. S ekkor jön a fekete leves. Hogyan juttatom a netről tömkelegével letöltött warezt :) az Amigára?! Soros-, párhuzamos kábel, egyéb trükkök? PC-s formátumú lemezre darabolás? Jaj!



A kártya szép, profi darab. Semmi nyoma amatőr kidolgozatlanságnak vagy a szemet sértő csúnya forrpontoknak. Kíváló minőség! Talán egy saját doboz és egy leírás elkélne hozza, de ne legyünk telhetetlenek. Majd idővel az is lesz.

Nem mintha a kártya beüzemelése nehézséget okozna, vagy a hihetetlen *„bonyolúltságú”* menürendszer kezelése kifoghatna bárkin is. Minden egyértelmű, kézre áll és még szép megtervezett is. A boot menü interlace képernyője megadja az érzést, hogy bizony nekünk itt szakszerűen megtervezett kártyával van dolgunk!

A kártya installálása végtelenül egyszerű. Az Amiga 500-as kikapcsolt állapotában a gép bal oldalán lévő bővítő portba kell dugni, természetesen a védő műanyag eltávolítása után. Mivel a HC508 vadonat új kártya, vadonat új (aka nem használt) alkatrészekből áll ezért a csatlakoztatás egy kis erőt igényel, ugyan így az esetleges lehúzása is *(bár aki megkaparintja nem akarja majd eltávolítani a portról soha ... és is nehezen adtam vissza :).*

Ha megvan a kártya telepítése áram alá lehet helyezni az Amiga 500-ast. A szokásos éledési procedúra után azonnal a HC508 Boot menüjével találkozunk. Fehér egér ikon jelzi, hogy a bal egérgombbal a boot folyamat során bármikor a Boot menübe juthatunk, ahol a kártya funkciói aktiválhatók. Illetve az éppen aktuálisan a kártya aktív funkció jelző ikonoszlop is itt, azonnal egy pillantással áttekinthető.

A HC508 menüje teljesen kompatibilis a szabványos Amiga *„Early Startup Control”* menüvel. A boot folyamat során a két egérgomb együttes lenyomására 2.x Kickstarttól felfelé a szokásos Early Startup menübe tudunk belépni. Nincs konfliktus a két menü között!

A kártya elérhető funkciói első bekapcsoláskor, vagyis alap állapotban már aktiválva vannak. Tehát működik a CPU gyorsítás, a 8Mb Fast RAM, a Kickstart emuláció *(igen, ilyet is tud!)* és az IDE csatlakozó is. A funkciókat az 'F' billentyűk segítségével tudjuk aktiválni vagy letiltani.

Nézzük a funkció gombokkal elérhető lehetőségeket:

F1: Turbo CPU enabled – vagyis a fedélzeten lévő 68000-es CPU-t – mely alap esetben az A500-ban is jelen lévő 7,14 Mhz-en járó klaszszikus CPU –, egy gombnyomással stabil 50 megahertzre huzható. Melegedés nélkül, hibátlanul teljesít a kártya ezen az órajelen. Érdemes kipróbálni egy 3D-s programmal, például Frontier A500 OCS/ECS verziójával. Bámulatos! *Ha anno letezik a HC... meg legendásabb lenne az A500! :)* Természetesen bármikor vsszatérhetünk 7,14 Mhz-re ha erre van szükség.

F2: Fast RAM disabled – A 8 megabyte Fast RAM KI / BE kapcsolható.

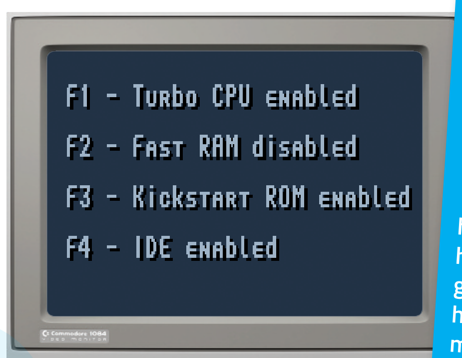
F3: Kickstart ROM enabled – A kártya képes az általunk választott Kickstart ROM fájlt a bootoláskor a RAM-ba tölteni, vagy nem. Érdemes ezt használni akkor is ha a gépben pont ugyan az a ROM fájl van, mivel a RAM-ból jelentősen gyorsabb a Kickstart ROM(ok) működése.

F4: IDE enabled – Az IDE port aktiválható / deaktiválható. Pl.: CD-Rom használatához.

A kártya asszinkron 50 MHz-en működik (külső oszcillátor használata). Igen a 16 MHz-es Motorola 68K processzort ennyire meg lehet húzni, hiba nélkül tűri az ilyen mértékű kihajtást.

Talán csak a közvetlen AMIGA–PC adatcsere megoldást lehetővé tevő hot plug CF-en, vagy SD hiányzik, de ne legyünk telhetetlenek. Ennek a lefejleszteni szintén elég komoly falat lenne. Tehát a CF kártya csak is kikapcsolt állapotban cserelhető!





Lássuk gyorsan a HC508 kártya alapvető funkciólistáját:

- 68HC000 CPU 50 MHz-es órajelen (100%-ban MC68000 kompatibilis),
- 40 tűs IDE csatlakozó HDD, CD-ROM-hoz stb.,
- Integrált CF kártya csatlakozó,
- 8 MB Fast RAM
- 512k FlashROM a Kickstarthoz
- Segédprogramok letiltása / engedélyezése minden modul külön (XCPU, XRAM, XROM, IDE)

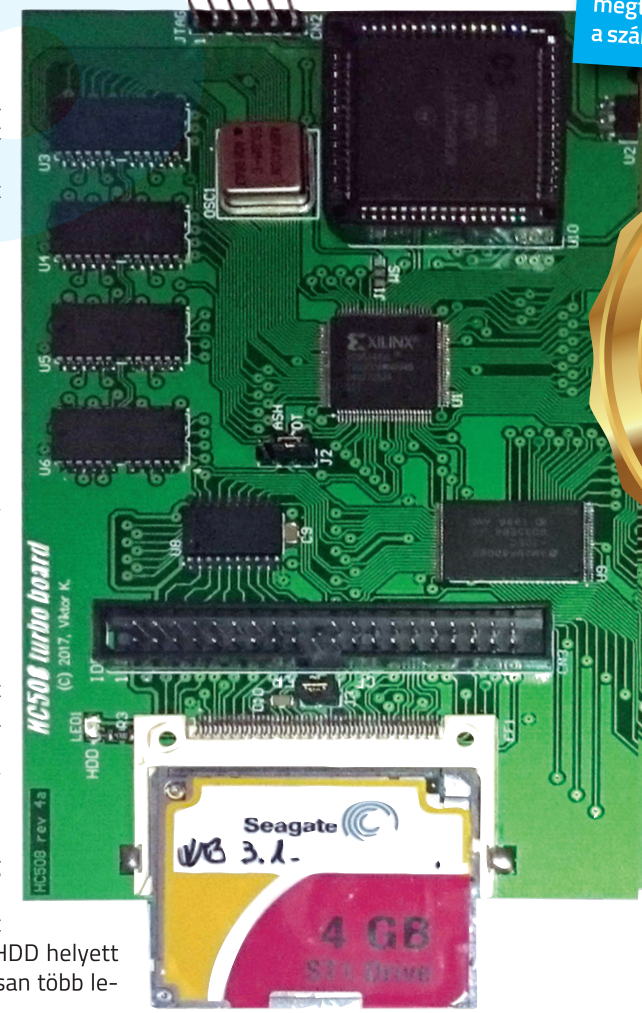


Egy amerikai Amiga fan 3D nyomtatás segítségével nagyon pofás és ami lényeges formába és színben az A500 formavilágához passzoló házat tervezett és gyárt a HC508-hoz. Akit zavar, hogy a kártya szabadon lóg a gép jobb oldalán, az ezzel a termékkel elfogadhatóvá teheti ezt a csúcs kártyát külsőre is (nem mintha ne lenne amúgy is szép darab)! E-bayen megtalálható, a magyar izlésnek némileg drága a szállítás pedig vérlázítóan pénztárca vékonyító.



Az 50 Mhz-en repesztő CPU eszméletlen gyors! Minden műveletnél, játéknál vagy demónál tetenérhető. A Workbench 3.1 a teszt gépen 3–4 másodperc alatt bootolt (alap Workbench, természetesen minden jóval megpakolt OS mellett csökkenhet a sebesség, de nem számottevő).

A CF kártya 4 Mb / sec feletti adatátviteli sebességet képes hozni, CF kártya függő. Érdemes egy gyorsabb példányt használni. Több ben Microdrive használatával még nagyobb átviteli sebességeket értek el. Lehet kisérletezni!



A kártya WHDLoad kompatibilis. Azonban feltétlenül fontos, hogy a WHD használat maradéktalan élvezetéhez 1 megabyte Chip RAM szükséges. Nagyon kevés a 512 kbyte Chip RAM-mal megelégedő WHD játék vagy demó. De magán a Workbenchen is sokat segít a plusz Chip RAM. Az alap fél mega Chip RAM-os Amiga 500 egy megásra felbővítése nem nehéz vagy egy szakértő is elég olcsón elkészíti a bővítést. A 8 Mb 16 bites fast memória pedig mindenre elég az Amiga 500 esetén Workbench alatt. Vagy akár több Ram Disket (RAD:) is nyithatunk és CF vagy HDD helyett akár RAM-ból is lehet villámgyorsan több lemezes warékkal nyomulni!

Mivel a 68k proci 50 Mhz-en teljesen kompatibilis a 7 MHz-s tesójával, így nem kell attól tartanunk, hogy bármelyik régi kedvencünk nem fog működni. De ha ez a képtelenség mégis előfordulna a korábban tárgyalt 'F' billentyűs megoldással segíthetünk a túlzottan a régi Amiga 500 hardverhez ragaszkodó szoftvereken.

Alapvetően a 2D programok esetén nincs is szükség az 50 Mhz-es sebességre, de mind a CF háttértár és a Fast RAM is jó hatással van a korábban a lemezre korlátozott játékok vagy demók új sebességre kapcsolásában. Azonban a 3D-s játékok, demók profitálnak igazán a többszörös CPU sebességből! Húúúú! Durván szakít az 50-es 68k! Szó szerint új életet lehel az öreglányba a HC508. Új fejezetet lehet kezdeni a közel 30 éves vasak naplójában. Az eddig emlékeinkben gyorsnak felrémlő játékok valóságban sajnos nem gyorsak, a fantáziánk megszépíti ezeket az emlékeket. Minden kipróbált 3D-s ECS játék többszörös sebességel száguld a 1084-es képernyőjén. Jászhatóak lettek. Olyan sebeséggel mennek ahogy annó a készítők megálmodták őket! Az ECS demók röccenésmentesen futnak, pörögnek az objektumok! Kell ez a bővítő! Nagyon ajánlott termék!

írta: Reynolds

Macrosystem Casablanca

Professzionális videóvágás Amiga alapokon

Ha a nemrégiben bemutatott DraCo Vision rendszer az egyik leghatékonyabb 680x0 video szerkesztő eszköz, amit valaha is használhattunk, akkor kijelenthető, hogy a Casablanca pedig a másik ilyen professzionális Amiga alapú eszköz. Minthogy időben a DraCo után érkezett és felépítése nem számítógép jellegű hanem inkább Set Top Box, illetve egyértelműen célhardver, így nem nevezhető egyértelműen Amiga klónnak, azonban a használhatósága, rugalmassága, reakcióideje és teljesítménye egyértelműen igazolja létjogosultságát a video szerkesztő rendszerek családjában.



A MacroSystem Computer Gmbh. (Németország) tervező asztalán született meg 1997-ben a Casablanca a kiváló, ugyanakkor nagyon drága DraCo rendszerek után. A Casablanca egy teljes videószerkesztő rendszer, amely 4000 dollár alatt kezdődik. A költségek töredékéért kiváló minőségű professzionális nemlineáris rendszer teljesítményét, funkcionalitását és képességét biztosítja.

Lássuk, mit kaptunk hát a pénzünkért: a Casablanca fő egységét, amely egy masszív, matt fekete, lenyitható előlapos fém házba rejtett, több panelből álló csoda, integrált hang, video és I/O rendszerrel, valamint szintén a házon belül elhelyezett tápegységgel. Egy előkészített SCSI szabványú merevlemezt, amely fiókba szerelten foglal helyet, így eltávolítható a gépből (például, hogy más rendszerekbe (Amiga) mozgathatóak legyenek a rajta található projektek). Aztán, a pakk része még egy pár kulcs, amellyel a HDD racket tudjuk lezárni, valamint egy felhasználói kézikönyv, ami könnyed 112 oldalon ecseteli a rendszer előnyeit, kezelésének módját, illetve ad összetettebb instrukciókat a mindennapi használathoz.



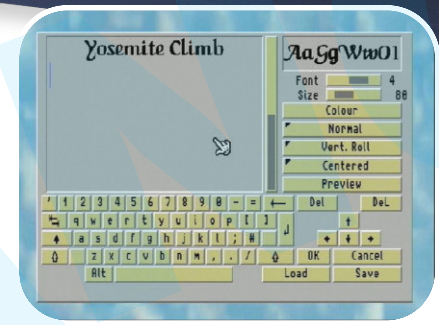
Ez utóbbi megtámogatására gondos kezek csomagoltak még a végfelhasználók épülésére egy demonstrációs videót, amely részletesen bemutatja a Casablanca-t és jellemzőbb funkcióit. A madzagolás alapjainak megismeréséhez egy sztereó RCA, egy S-Video és egy S-Video-Composit átalakító szolgál, ezekkel már összehozható egy rendszer valamilyen képrögzítő, vagy jel-adó forrás és a Casa összekapcsolásához, hogy belevághassunk a rendszer meghódításába. De mit érne mindez, ha nem kapnánk 220-as kábelt is, természetesen ez is a gyári szett része. Ezen kívül egy RCA-Scart átalakítót kellett találjunk a ma már csak képzeletbeli dobozunk mélyén, egy regisztrációs kártya társaságában.

A rendszer lelkét a Motorola 68040 vagy 68060 processzora adja, modelltől függően. Előbbi 25/33 Mhz-es, utóbbi 50 Mhz-es órajelen hajtva. Az alaplapon két RAM foglalatba helyezhetünk 72 pines (EDO) ram modulokat, amelyek elméletileg 16 vagy akár 32 Mb-os méretűek is lehetnek. A hardver nem igényli mindkét slot egyidejű, ugyanolyan típusú modulok alkalmazását, nem különösebben érzékeny a memóriatípusokra.

Háttértárként egy, a házon belül, középen elhelyezett SCSI-II szabványú HDD rack szolgál, amelynek a gép hátulján a számos csatlakozási port között egy 25 pólusú kivezetése is van, amelyekre további perifériák aggathatóak, valamint egy 3.5 colos floppy meghajtó segítségével tudunk kiegészítéseket illeszteni a szoftverkörnyezetbe. Sajnos (szerencsére?) az egyes komponensek nem Amiga, hanem PC szabvány szerintiek, így a drive 1.44 MB-os, a billentyűzet DIN csatlakozós, az egér pedig 9 tűs soros porton kommunikál.

A csatlakoztatható perifériák száma így kellő változatosságot ad, valamint sokat segít a hatékonyságban. A billentyűzet érdekes módon elhagyható, azonban ilyen esetekben a képernyőn megjelenő „on screen” billentyűzet kiosztásban tudunk egerészve gépelni, ami lássuk be, erősen szükségmegoldás, azonban kicsit az Amiga örökségére utal, hiszen Amiga OS alatt az egérkurzort tudjuk billentyűzetről kiváltani.





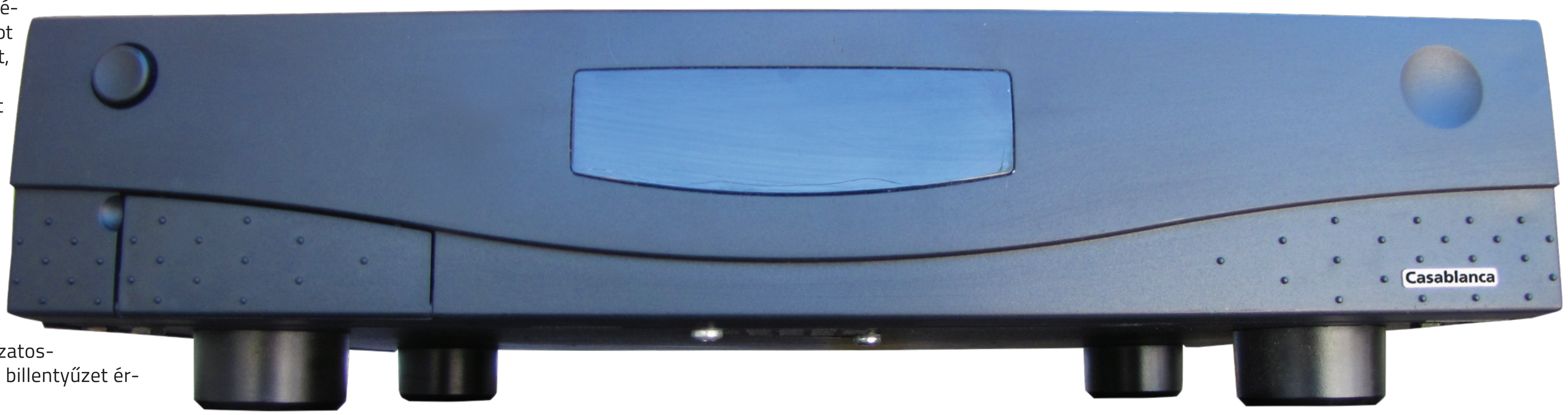
És akkor jöjjön a legfontosabb téma: milyen eszközöket is tudunk csatlakoztatni? A kézikönyv több különböző konstellációt is javasol, amelyek részét képezheti 1-2 VHS magnó, RCA kábelek és vagy Scart csatlakozó segítségével, illetve miniDV kamera is bevethető, amely FireWire (!) porton keresztül tud kommunikálni a rendszerrel. Sőt, opcionálisan még egy kamera jelét képes fogadni a CB. Eme jelrengeteget pedig egy S-VHS in és egy RCA (Video +L/R Audio) segítségével képes fogadni, valamint egy S-video out (+RCA jobb/bal hang) és Scart közreműködésével tovább adni. A már említett FireWire port mellett, ami a hátlapon kialakított lehetőségeket illeti, mert plusz egy bemenet rendelkezésre áll a lenyitható előlapnál rejtve is, ahol szintén RCA csatlakozókkal tudjuk áttölteni a videó és audió jeleket a majdani feldolgozásra.



A kipróbálás során én az S-Video bemenetre egy CD32-őt illesztettem, azt kell mondjam, a rendszer gyönyörűen kezeli az általa leadott jelet, egyszerűen mesés a használata a gépnek. Sajnos esetünkben egyetlen apró nehezítő tényező állt fenn, nevezetesen hogy az installált rendszer ékes német nyelven volt hajlandó csak szóba állni velem, ami okozott egy kis fennakadást, azonban sok esetben annyira nyilvánvaló, mi történik, hogy még ez sem tudott igazán kihívást jelenteni.



Maga a gép illetve a rajta található szoftver használata relatíve egyszerű, a program mögött jól áttekinthető, logikus felépítés rejlik, így a kezelését elsajátítani gyerekjáték. Persze a mai időkben kicsit inkább a nosztalgia-faktor emel valamit a fényén, de azért nem lebecsülendő, hogy egy olyan megoldásról beszélünk, amely Amiga-közeli, és képes 720p-s videók kezelésére.



MacroSystem Casablanca

Processzor:	Motorola 68040/25 vagy 33 MHz Motorola 68060/50 MHz
Busz sebesség:	Nem ismert, saját buszrendszer
MMU / FPU:	CPU-ba integrált
RAM:	72-tűs EDO RAM, két RAM slot Max memória méretről nincs adat
ROM:	Nincs adat
Videó:	Saját integrált grafikus rendszer, 24 bites színmélység
Háttértár:	SCSI-II-es HDD, 1.44 MB-os PC szabványú FDD
Hang:	Saját integrált hangrendszer, 3 sztereó csatorna, 16 Bit, max. 48 KHz
I / O portok:	1 × 50 tűs külső SCSI 1 × 25 tűs soros port 1 × MiniDV 1 × S-Video IN 1 × S-Video OUT 2 × L/R Audio IN 1 × Composite video IN 1 × Scart OUT 1 × 9 tűs soros egér port 1 × standard DIN billentyűzet
Operációs rendszer:	Saját AOS alapú rendszer
Video tömörítési módszer:	Motion JPEG
Adatátviteli sebesség:	0,5 MB/sec és 3,5 MB/sec
Tömörítési arány:	12 beállítás, 40:1 és 5:1 között Y/C, FBAS mind az elől és mind
Bemenetek:	a hátul, opcionálisan IEEE P1394 (Firewire, MiniDV)
Kimenetek:	Y/C, FBAS, RGB. Opcionális IEEE P1394 (MiniDV)
Felbontás:	CCIR 601 > 400.000 pixel
Videó normák:	PAL vagy NTSC esetén választható: 50 vagy 60 kép / másodperc



írta: Kukacmarci

Amiga 600, az űrhajó

„Három év alatt megépítettem az álmomat”

Valamikor réges-régen, kezdődik a klasszikus történet jedikkel és űrhajókkal. S mivel mindig is szerettem volna én is egy űrhajót, elhatároztam hát, építek magamnak egyet. Szükséges tudás/pénzeszköz/lehetőség híján a csillagközi utazás nem valósulhatott meg, így kedvenc Amigámból faragtam egyet. Jó három évvel ezelőtt lehetőség adódott egy valóban nagyon szép állapotban lévő, hófehér, dobozos Amiga 600 megvételére. Kézikönyvek és lemezek is jártak hozzá, hungarocell tartók is tökéletes állapotban voltak, ahogy néhány szépséghibától eltekintve a doboz is.

Mivel egy internetes aukciós oldalon vásároltam, azért bennem volt a félsz, mennyire találkozik majd a valóság a képekkel, kibírja-e épségben a pakk a hosszú utazást. Pár nap alatt szerencsésen megérkezett, s minden a legnagyobb rendben volt.

Egy kis tisztasági takarítást kivéve nem kellett érdemben foglalkozni a géppel. Mivel nekem – réges-régen – csak A500-om volt, meglepett, mennyire pici és könnyű. Pont ideális, hogy el lehessen cipelni klubba/haverhoz. Numerikus billentyűk sem hiányoztak igazán – bár a csillag azért néha jól jönne –, 500-on sem emlékszem, hogy használtam volna őket. Ismét elkezdtem gyűjteni a lemezeket, begyűjtésre kerültek a régi kedvencek, s bár megfogadtam, hogy most aztán már tényleg csak a legtutibb játékokat tartom meg, hamarosan azt vettem észre, ott tartok, mint 20 évvel ezelőtt.

Ez így nem jó, kell egy CF kártya. Szerencsére az A600-ban már alapban van csatlakozó, így csak egy 4GB-os kártya kellett a hozzá való rövid 44 erű kábellel, meg valaki, aki a WHDLoad-os rendszert fel is teszi nekem erre. Mohican a klubban ezt elintézte. Nagy volt a boldogság, nincs több, lemezcsere, megy minden gyorsan. Persze, egy ideig.

Aztán jött a felismerés, nem lenne rossz dolog chip ram memória bővítő sem, hogy fusson minden, ami eddig keveselte a memóriát. Így hát rendeltem az Individual Computers-től egy A604N memória bővítőt – RTC modul nélkül. Mivel már 2 MB chip ram volt a gépben, kinyílt a világ. Elindultam azok a programok is, amik eddig nem futottak. Előjöttek a fiatalkori emlékek, néztem a demókat és hallgattam a zenéket. Szuper volt minden. Egy ideig. Aztán el kezdett motoszkálni bennem, milyen jó lenne egy kis kakaó a gépbe, mert bár így is mennek a régi kedvencek, de azóta haladt a világ, s kipróbálnék újabb programokat is. Újabb program értsd erősebb processzor.

Itt jött szembe az első nehézség. Szép és jó kis gép ez, meg előremutató dolgokkal vértezték fel a Commodore gyárban – alaplapi ide vezérlő, PCMCIA kártya hely –, de elfelejtettek hozzá erősebb processzort gyártani. Kell egy turbó kártya. Na ez nem egyszerű történet, mert mivel a gép nem igazán nyerte el a közönség tetszését, ezért kevés ilyen cuccot gyártottak hozzá. Megemlítettem Mohicannak, a helyzetet, akinek véletlenül éppen volt egy eladó ACA 630-as kártyája szintén az Individual Computerstől.

Ez egy Motorola 68030/25MHz-es kártya 32MB rammal. Mivel doboza és kézikönyve is megvolt hozzá, az ár még éppen belefért az elképzelésembe, s ingyenes beüzemelés is járt hozzá, megvettem. Pár órás szerelés után erőre kapott a gép, hasítottt rajta minden, lobogott a hajam szinte. Ennél aztán már mi többet kívánhat egy modern kori Amigás? Így használtam egy ideig, de mivel a turbó termeli a hőt rendesen, a CF kártya meg rálógott a tetejére a kábellel együtt, így jobbnak láttam ezt lecserélni egy 45 fokal elfordított adapterre Kipper2któl. Ezzel már nem lógott rá semmi semmire, tökéletesen passzolt a házba.



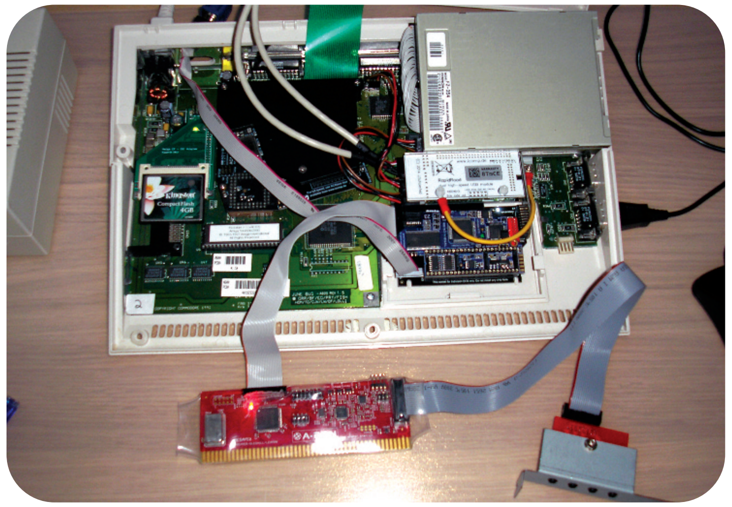
Pár hét elteltével rá kellett döbbennem, megöregedtem. Nagyon rosszul látszanak, homályosak és elmosódott a Workbench alatt a sok ikon és felirat. Régen a nagyképernyős TV-n ez fel sem tűnt, főleg, hogy nem is bámultam ilyen képernyő felületet. Be a lemez a meghajtóba, s már ment is a játék. Ez így nem szép, kell rá valami megoldás. Mohicannak ismét véletlenül volt egy eladó ECS Scandoublere – szintén a Individual Computerstől –, amit jó áron ismét beüzemelt nekem. Doboz és kézikönyv természetesen ehhez is volt. Megspóroltam a posta költséget és bepattintotta a gépbe bónuszként. Visszajött a fiatalságom, tűéles lett az LCD monitor/TV-n a kép. Tényleg hatalmas változást hozott a cucc.

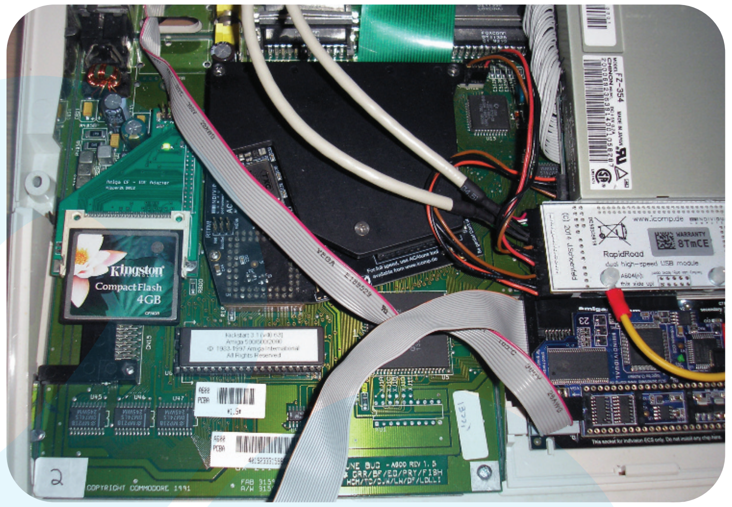
Ha már ez is megvan, vehetnénk bele RTC modult, hogy ne felejtse el a drágám mindig az időt kikapcsolás után. Ezt is megrendeltem online az eddigi alkatrészek gyártójától – újabb posta költség, így jár, aki nem egyszerre veszi meg a memória bővítővel. Ezt már én is be tudom szerelni felkiáltással szétkaptam a gépet, rápattintottam a helyére, majd szomorúan tapasztaltam, hogy így már nem tudom rácsavarozni a földelés kábelt az Indivisionra, ami az alaplapra csatlakozna, ahova a floppy-t is felfogatjuk, mert a Scandoubler és az RTC modul között nincs annyi hely, hogy a csavar feje elférjen. Na ne… erre nem gondolt senki, hogy valaki lesz olyan elvetemült, hogy minden elérhető dolgot összevásárol a géphez és egyszerre szeretné azt belezsúfolni!

Levelezés az online bolttal és internetes fórumok böngészése után arra jutottam, nem is kell ez nekem. Ez úgyis csak egy extra védelem, megy minden rendben enélkül is. Megnyugodtam, használtam.

Egy ideig! Mert most meg egyik napról a másikra elment a hang az egyik oldalon. Lefagytam, a víz kivert, s Mohican szavai jutottak eszembe: kondiztatni kéne a gépet. Na, ezt most elszúrtam. Internetes keresés, ki vállal ilyet. Illetve PC/laptop, de az „szinte' ugyanaz. Számítógép mindkettő, hasonló elven működik, hasonlóan kell javítani, gondoltam én. Aki ért az egyikhez, menni fog neki a másik is. Hát nem ment. Bár mindenki mindent bevállal elméletben, a gyakorlat ugye tudjuk, hogy nincs ezzel köszönő viszonyban sem. Vehetek másik alaplapot, s kondiztathatom újra, kész anyagi csőd. Végül találtam egy szakit Óbudán, aki látott/használt még ilyen gépet hajdanán, s azt mondta, nem nagy ügy, csak ki kell mérni, hol szakad meg a hang. Hozzak neki kapcsolási rajzot, hogy tudja, hova is nyúljon. Ezt a netről letöltöttem – köszi Dino –, majd némi pénzmagért meg is gyógyította az Amigát. Ismét nagy volt az öröm, s ha már így belejöttem, a tápot is felújíttattam, ne legyen gond vele a jövőben.

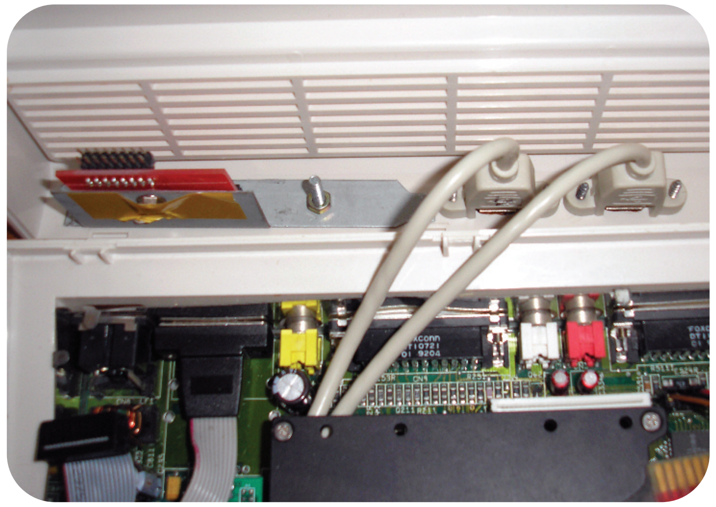
Szerencsére a világ retro lázban ég, s kedvenc gépünkhöz is szépen szálingóznak az újabb bővítések is, így felkeltette a figyelmemet egy USB kártya, amit én is használhatok az A600-ban. Rögtön el is döntöttem, nekem kell ez a szerkezet, de egy kis gyűjtögetés megelőzte a rendelést, mert elég húzós tétel volt. Főleg annak fényében, hogy mekkora előny származik a használatából. Semekkora, maximum megkönnyíti az adatátvitelt egyik gépről/PC-ről a másikra, valamint a pontatlan Amigás egeret le lehet cserélni egy vezeték nélkülire. Mekkora királyság már Amigán infra egeret használni, nem?

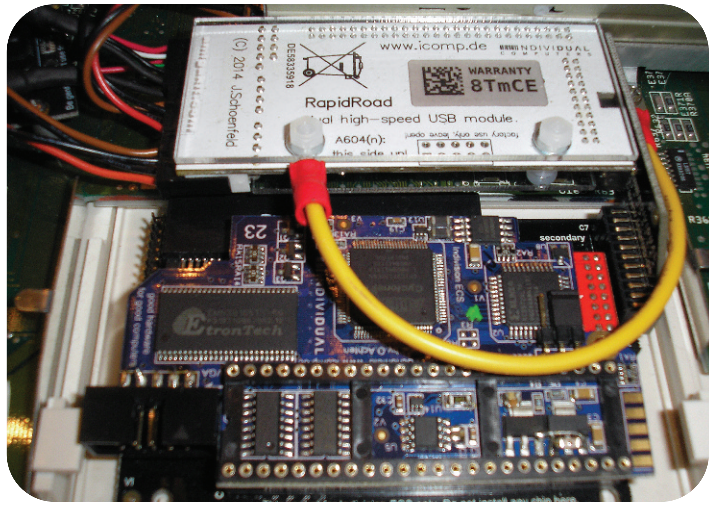




Szóval ezt is megvettem – ki mástól, mint Individual Computerstől –, és hosszas netes kutatás után ezt is beszereltem. Mindenre nagyon kell figyelni, hova köt az ember, nehogy leégessük a cuccot. Ha bekapcsoljuk a gépet, s minden OK, világít rajta egy kis fehér lámpa. Az enyémen világított, akkor jól csináltam mindent. A hozzá adott lemezről felraktam a programját, s már működött is. Egeret látta – játékok alatt nem, ez csalódás volt –, pendrive-ot látta, CD-t nem látta. Félsiker, szomorúság.

A klubban felvilágosítottak, ahhoz, hogy CD is menjen, meghajtó program kell. Ezt Ratman meg is oldotta néhány perc alatt, s így már A600-on játszhattam a CD-s Amiga játékokat. Milyen király lenne, ha pendrive-ról lehetne MP3 számokat lejátszani. Feltettem az Amiga-AMP programot, de nem játszott le semmit/küszködött. Kell egy hangkártya is. Mivel minden a gépben az Individualstól van, kézenfekvőnek tűnt, egy Delfina Flipper Edition beszerzése. De ezt sajnos már nem gyártják, s az ára, ha még is elad valaki egyet a csillagos ég.





Hogy lesz nekem így hangkártyám? A-EON megoldotta ezt a problémát is, mikor piacra dobta Prisma Megamix hangkártyáját. Ám a leírásban A600 nem szerepelt csak A1200, de hát nekem is van Clockport / óraport a gépben! Írtam az AmigaKit dealernek, mi a helyzet ezügyben. Türelemre intettek, várjak, mivel majd jön a Desktop változat is. Vártam, vártam, de nem jött. Időközben neten megjelentek képek, hogy mások is óraporton keresztül használják, csak A1200-ben. Egy életem, egy halálom, én is vettem egy Megamixet, maximum eladom gondoltam, ha nem működik. Meg is jött rendben a hozzá adott lemezzel, az extrában vásárolt Clockport kábellel és hátlappal egyetemben. Meg a leírással, hogy jól csatlakoztassuk a kábeleket, mert hazavágjuk a cuccot, ha valamit rosszul csinálunk. Na ja, de neten nincsen kép A600-ról ilyen kártyával... Most merre nézzen a kábel piros széle az A604N bővítőn. AmigaKit válasza: amerre a 'Delfina Red Marker' nyíl mutatja. Ez elégtelen magyarázat volt. Írtam egyenesen Schönfeldnek (Na vajon? Természetesen Individuals Computers) segítsen eldönteni, merre nézzen a Clockport kábel piros része a másodlagos óraporton. Pár perc múlva jött a válasz, bármilyen Clockportos cucc használható rajta, s a cucctól függ, merre áll a kábel. Ez sem volt egyértelmű ... minden mindegy alapon, összedugtam a dolgokat, ahogy az Amigakit mondta – ha minden OK, piros lámpának kell világítania –, s vártam a csodát. Semmi, nincs lámpa. Levert a víz, most nyírtam ki a kártyát. Kábelek ellenőrizve, hátlap OK, kábel a kártyán, mint a neten, szóval fordítsuk meg a kábelt a memória bővítőn. Láss csodát, Schönfeld mondott jót, piros lámpa világít, gép betölt. Hozzáadott lemezről install, majd a PrismaPlay elindítása után lejátszottam az első MP3-mat Amigán. Pöpec, most jöhet az AmigaAMP. Betölt gyorsan, beállítok mindent, számok listában, de nem játszik le semmit. Gondoltam, valami beállítási hiba, de mivel nem értettem hozzá – most sem :) – nem piszkáltam tovább. Fórumra fel, kérdésre jött is a segítség Dinotól. Képeken mutatta, mit/hol kell beállítani. Most már ez is megy, szinte kész a gép. Igen ám, de jó lenne becsukni a házat, eddig ugyanis nem volt összezárva, hisz mindig szereltem valamit. Ja, csak a Prisma nem fér el sehol. Illetve elfér, a turbó kártya tetején, de itt meg fog főni.



Rövid gondolkodás és méricskélés után kivettem a floppy meghajtót, ennek helyére tökéletesen passzol. Floppyt meg ki használ manapság... Megtartottam a drive-ot végszükség esetére, külső meghajtóként. Akkor ezzel meg is volnánk, illetve mégsem, mert bár már be tudom csukni a házat, de a kábelek csatlakozása a házon belül van, ezeket ki kell vezetni a házból, hogy érdemben lehessen is őket használni. A modulatort már régebben kivettük a házból – Mohican segítségével –, itt kellene kivezetni a VGA-t. Neten találtam egy képet, hogyan lehet faragás nélkül ezt megcsinálni. Ki kell venni az alaplapot a házból és az alsó árnyékolóra két lapos de széles fejű csavarra fel lehet fogatni. S mivel lapos a csavar feje, vissza lehet tenni az egészet a házba, értsd, belefér. Most jön csak a neheze, ki kell faragni a ház hátsó részét, hogy kivezessük a csatlakozókat. Ehhez először a hátlapi csatlakozókat odamértük/berajzoltuk a ház hátsó részére, majd óvatosan ki is fúrtuk. Ezután jöhetett egy kis reszelgetés és smirglipapíros igazítás, végül régi PC-s PCI-os takaró lemezeket is kifúrtunk az adott helyeket, s a két lemezzel a házat közrefogva összecsavaroztuk az egészet. Remélem a képek magukért beszélnek. Ezzel el is készült az űrhajó, ahol csillagközi utazásaink során MP3-mat hallgathatunk közvetlenül pendrive-ról és végre Jedi vagyok :).

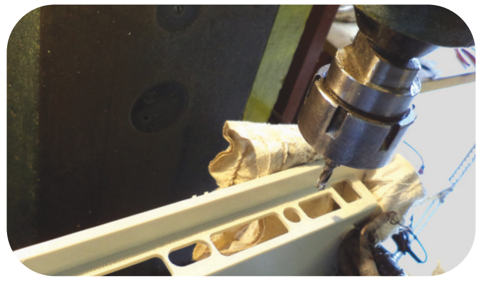
írta: Corigon

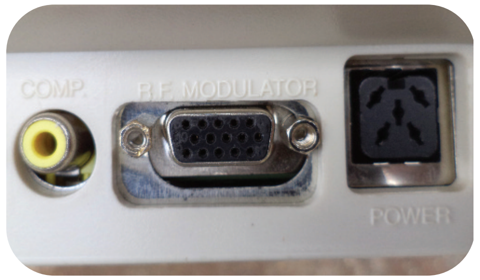
VGA-portot az Amigába

Mostanában az egyik fontos kiegészítője lett Amigánknak valamilyen modernebb videó kimenet. Lehet az VGA, DVI avagy HDMI. Természetesen a Commodore fejlesztői ezek hiányában nem tervezhettek ilyet kedvenc gépünkbe, hiszen akkoriban a legmodernebb a VGA csatlakozó volt, és az Amiga a PAL felbontás okán nem a standardot követte. A méltán elhíresült Vampire turbokártya széria pedig már alapból tartalmaz DVI kimenetet, de a különféle Scandoublerek is ezen csatlakozókat használják a BVisionről nem is beszélve. Hova és hogyan építsünk be egy ilyen portot?

Hogy kedvenc Amiga 1200-asunk képét modern monitoron csodálhassuk mindenképp szükséges egy Scanjuggler *(továbbiakban SJ)* beszerzése. Én is így tettem és még korábban vásároltam egy Dezz féle Lite-os SJ-t. Könnyedén be lehetne építeni a VGA csatlakozóját a floppy meghajtó alatt található helyre is az alaplap eredeti állapota megmaradna. Viszont gondolom sok más Amigás társammal együtt adataink tárolására én is CF kártyát használok. Az nagyon fontos, hogy eltávolítható legyen a gépből annak szétszedése nélkül, hogy az újabb és újabb stuffok fel tudjanak kerülni a kártyára. Erre kész megoldást kínál az Amigakit a náluk kapható hátlappal egybeépített CF olvasóval, ami tökéletesen illeszkedik ebbe a bővítő nyílásba. Az RF Modulátort viszont szerintem nagyon kevesen használják annak gyenge képminősége miatt ezért az SJ VGA csatlakozójának végleges beépítésére kézenfekvő megoldás az RF Modulátor eltávolítása után létrejött hely. A VGA csatlakozó helyének kivágása kézi módszerrel nem vezet túl szép eredményre ezért egy vertikális beállítású egyetemes marógép segítségét vettem igénybe. A befogatáshoz, kellett gyártanom még két fém tartót, amivel a gép házát függőleges állásban fixálni tudtam két pillanatszorító segítségével. A tartó és a gépház közé rongyokat tettem, amivel elkerülhetők a nem kívánt sérülések, karcolások. 10-es átmérőjű ujjmarót használtam, hogy a rádiusz ne üssön el a gyári megoldástól. Ezek után óvatosan haladtam a maróval magas fordulatszámon, hogy minél szebb megoldást tudjak elérni. A végeredmény szerintem megfelelő lett és illeszkedik a többi csatlakozó közé valamint ezzel újabb remek bővítéssel gazdagodott a gépünk!





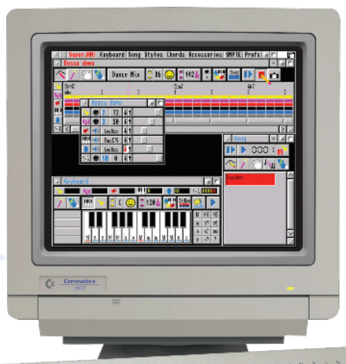


írta: Reynolds

Commodore MK-10

Midi billentyűzet Amigával

Mai tesztalanyunk egy érdekes kis szerkezet lesz, egy igazi MIDI billentyűzet, amely több szempontból is figyelemre méltó. Először is, mert Amigán talán nem a „midizés" az első dolog, amire gondolunk, ha zeneszerkesztésről és zenélésről van szó (hanem a méltán híres trackerek és .MOD formátumú alkotások rémlenek fel). Másodszor, egy Commodore termékről lesz megosztva néhány értékesnek remélt gondolat. A Commodore MK-10 lesz alaposabban körbejárva, ami első pillantásra olyan, mint egy szintetizátor – csak némileg kisebb... De haladjunk szép sorjában.



Azt talán senkinek sem kell részletezni, hogy nem a Commodore fénykorából kell várnunk a csodát. Ez az eszköz a Commodore holland reinkarnációjától született, így gyártóként nem is a CBM-et, hanem a commoDore B.V.-t a gép alján szereplő a termékazonosító címkén. Annak idején is voltak ötletek szintetizátorként használni a C64-et (majd később születtek valódi C64-es MIDI interface), például a gép gombjaira helyezhető szinti-billentyűsorral, azonban ez nem ilyen kezdetleges módon érvényes jelen esetben, hiszen ez egy valódi, ízig-vérig szintetizátor billentyűzet! Felépítése egyszerű. A zongora billentyűzeten kívül hátul találunk egy MIDI kimeneti csatlakozot, egy 9 Voltos táp csatlakozót és egy ki-bekapcsoló gombot. Ennyi, de nem is kell több. Amigan egy a soros portra köthető MIDI-interfacéra van szükségünk és egy MIDI kábelre. Kész a konfiguráció. Persze vannak kisebb khm... megkötések, de gyakorlatilag olyan szinten megfelel egy bármilyen egyéb MIDI-s eszköznek, hogy egy jobb rendszerbe integrálva bármilyen produkcióban vállalható a végeredmény, a határt csak zongoratudásunk szabhatja meg. Ilyen megkötésnek nevezhetjük például, hogy mindössze négy oktávnyi hangterjedelmet képes lefedni a klaviatúra. Ami pedig szintén zavaró lehet, hogy a billentyűk mérete mini. Azaz nem 1:1-ben zongorabillentyűkre nehezedhetnek virtuóz ujjaink, hanem attól valamivel kisebb nyomogatásra váró billentyűk tengerére.



Ezt valódi problémának látni per sze elég relatív, aki szorgalmasan gyakorol, az hamar otthonosan játszik ilyen hangszeren is. Mert ez kérem már hangszer, amely többek között a korábban emlegetett MIDI funkció mellett – nagyon helyesen – az Amiga kvázi védjegyéül szolgáló trackerekben is hibátlanul elláthatja feladatát. Konkrétan a YouTube-on is megtalálható egy videó (Chizman nevével fémjelezve) amelyben egy A1200-esen, Startrekkerben dolgozik szorgalmasan ez a remek eszköz.

A felhasználhatósága tehát teljes értékű társsá képes tenni az MK-10-et egy Amiga alapú hangrendszerben is, így kijelenthetjük, hogy a néhány ezresért beszerezhető MIDI interfészekkel kombinálva ezt a szintén maximum 10 000 Ft-ig árazott szerkezetet egy igazi profi házi stúdiót alapozhatunk meg, ahol egy jól belőtt Amigán a kedvenc tracker-változat mellett remekül felzárkózhat a Bars'n'Pipes szoftvercsomagja. Hobbi zenészeknek, de akár fél profiknak is nyugodt szívvel ajánlom.

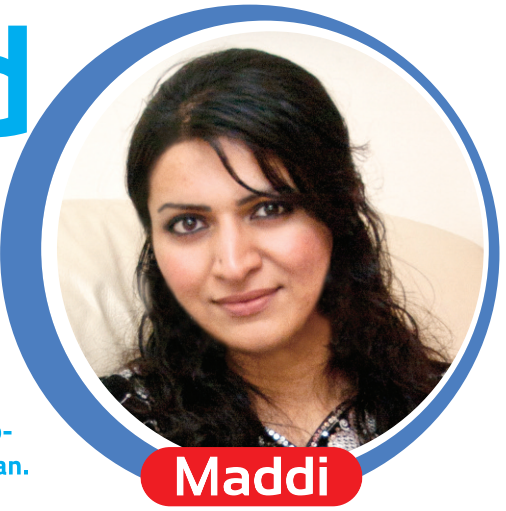




írta: Maddi

Fejhallgató mod

Egy profi Amigás hölgy



Rendhagyó módon hardveres rovatunkban egy külhoni lelkes Amigás, Madija Al-Husyni gondolatait osztjuk meg. A hölgy elkötelezett rajongója kedvenc gépcsaládunknak, annyi minden más mellett, hogy érik az ötlete egy interjúnak minden Vele kapcsolatos értékes és megosztható információ begyűjtésére és közlésére. Most azonban következzen egy ízig-vérig Amiga-vonatkozású gondolatsor gépünk hangkimenetének moddolásával kapcsolatosan.

Mindig szívesen hallgattad volna a kedvenc Amiga zenéid fejhallgatót használva, de zavaró volt a sztereó leosztása az eredeti hangkimenetnek? Nos, következzen egy megoldás, amit én magam dolgoztam ki.

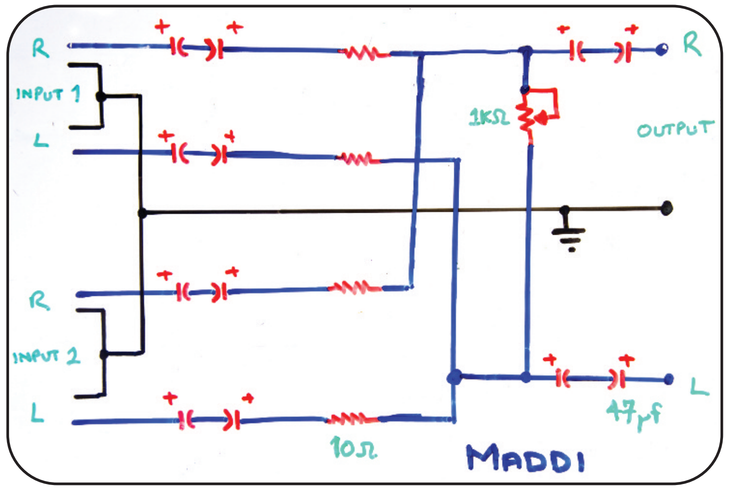
Én is azok közé tartozom, akik imádnak Amiga játék zenéket, vagy modulokat hallgatni Soundtrackerből vagy Protrackerből, akár úgy is, hogy felvétel készül belőlük kazettára vagy minidisc-re, hogy hallgathatóak legyenek utazás, vagy akár csak egy egyszerű séta közben. Csak egyetlen dolog szokott zavarni, a hihetetlenül kényelmetlen sztereó elosztás, ami megfosztja a hangulattól a zenét magát. Az Amiga hangchipje a Paula, amely hangkimenete 4 sáv, amelyek megosztva a jobb és bal oldalhoz tartoznak, létrehozva egy pseudo effektust, amely nincs keverve a jobb és bal oldal között.

Amennyire szeretem az Amigát, ugyanannyira zavart is a hangkimenete. A sztereóhangzás például 100%-ban szeparált, ami fejhallgatón nem igazán élvezhető. Régen, az internet kapcsolat és online vásárlás időszaka előtt már kerestem erre a megoldást. Magazint magazin után olvastam a hálószobától az újságosstandig, amíg el nem jutottam egy eszközig, amely állítólag átalakítja az Amiga sztereó jeleit 3D-s hangra. Erre az eszközre azóta sem tettem szert, habár nagyon kíváncsi voltam rá. A legfontosabb ok, ami segített dönteni az volt, hogy rájöttem, a megoldás egyáltalán nem komplikált.

Mivel vannak bizonyos ismereteim elektronika és forrasztás terén, végül összeraktam egy nagyon nyers áramkört, amely szabályozta az Amiga szeparálását. Ez tökéletesen működött, úgyhogy a segítségével végre rögzíthettem végre Amiga és saját zenéket kazettára, majd később minidiscre.

A tavalyi év során ismét vettem egy A1200-est és elhatároztam, megépítem pontosabban az elektronikát, valamint hogy bemutatom a YouTube-csatornámon. 1998 óta szerkesztek zenéket Amigán, és ha mégoly meglepő is, a mai napig kazettára és minidiscre rögzítem a zenéket. Következik tehát, hogy kellett megoldás felvenni a műveim, egy kellemesebb sztereó hangzásképpel, így jutottam el a jelen áramkör megtervezéséig.

Ahogy a sematikus ábrából láthatod, ez egy igen egyszerű áramkör, gyakorlatilag összekötöm a jobb és bal oldalt egy ellenállással. Nagyobb értékű ellenállás emeli a szétválasztást, míg kisebb értékűvel csökken a hatás, ha pedig rövidre zárjuk, egyszerű monó audio jelet kapunk. Fix értékű ellenállás helyett ebben a projektben úgy döntöttem, változtatható ellenállást, vagy potmétert alkalmazok, hogy tetszőlegesen változtathassam az értékét, így szabályozva a szeparáltság szintjét. Ebben a verzióban ráadásul úgy terveztem, hogy két bejövő jelet fogadhasson az áramkör, két különböző forrásból. Ezeket mixeli egy kimenetre, a sztereó osztást mindkettőre



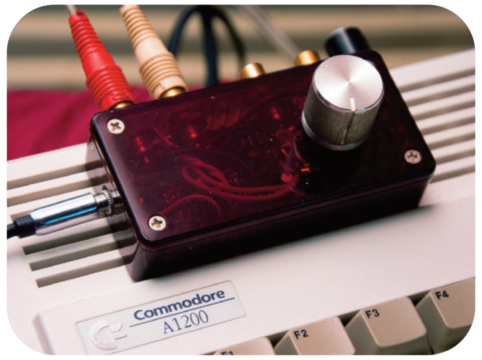
érvényesen. Azért döntöttem el, hogy így csináljam, hogy ha egy második Amigát vagy másik forrást is használok, tudjam azokat kombinálni.

Minden fix értékű ellenállás azonos értékű, 10 Ohm-os, 47 mF-os bipoláris, elektrolit kivitelben, a potméter értéke 1k.

A kondik blokkolják a DC jeleket az Amigában vagy bármely audio felszerelésben, amihez kapcsolva van. Ez esetben, ha rövidre zárod a két oldalt, sem az Amiga, sem a bármilyen hifi nem rövidre zártnak látja majd a jeleket. Ezért vannak a kondenzátorok a változó ellenállás előtt és után. Fontos szempont, hogy az áramkör passzív, arra van tervezve, hogy az Amiga kimenete és egy erősítő bemenete közé legyen beépítve, amely utóbbi lehet fejhallgató-erősítő, aktív hangfal, külső bemenet hifi-rendszeren.

Az Amiga hangkimenete a Paula chip révén négy hangcsatornát tartalmaz. Két kimenettel a bal, kettővel a jobb RCA csatlakozón. Ha lehetőség lenne hozzáférni az egyes csatornákhoz, függetlenül, sokkal jobb térhatású sztereó hangzásképet lehetne létrehozni, azáltal, hogy a szétválasztás eltérő mértékű lehetne egy-egy pár jobb és bal csatorna eltérő bontásával. Talán még előnyösebb lenne két fix értékű ellenállás helyett változtatható értékűeket alkalmazva teljes kontrolt szerezni a sztereó hangzáskép fölött.

Bízom benne, hogy ez az egyszerű, de remek megoldás másoknak is sok kellemes percet szerez és akár fejhallgatón keresztül, akár rendes hangfalakon, még élvezetesebb lesz kedvenc Amiga zenéink új hangzással megerősített hangulata.







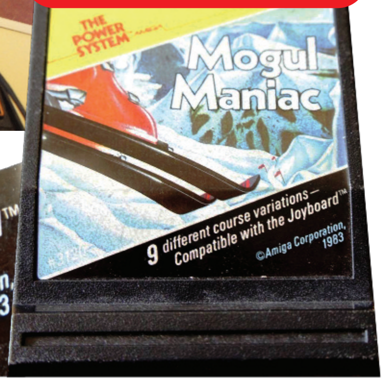
írta: M3MB3Rrr

Az öröm korai deszkája

Amiga Joyboard, az Atari 2600 lábbelije







Nem mindenki kezdi a legnagyobb dobásával. A Nintendo kártyajátékokkal, a Commodore írógépekkel, a Sega nyerőgépekkel kezdte pályafutását, sokak mind a mai napig hűséges barátnője sem a számítógépiparban alkotott elvitathatatlan érdemeivel mutatkozott be a nagyközönségnek. Az Amiga, mielőtt egy professzionális számítógéppé kinőhette volna magát, videojáték konzolként lebegett az alkotók szemei előtt.

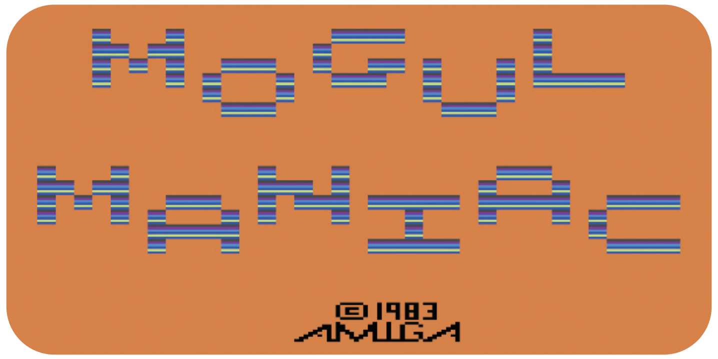
Mivel a folyamat rendkívüli módon elhúzódott, számos joystickot és más perifériát építettek más rendszerekhez, ezek egyike volt az Atari VCS-hez 1982-ben az Egyesült Államokban kiadott Joyboard, gyűjteményem ékes és különleges darabja. A szerkezet nem több egy műanyag lapnál, mely egy talpon állva szabadon elmozdul bármely irányba, mely négy irányretesz zárásával érzékelte a játékos által felvett pozíciót és alakította azt a konzol számára érzékelhető információvá, így a játékos síléceken, szörfdeszkán vagy más sporteszközön. Maga az irányító joystick-ként funkcionál, olyannyira, hogy joy port is található rajta, melyen keresztül a joystick 100%-ban használható, elviekben az volt ennek a szerepe, hogy hagyományos Atari játékok esetén ne kelljen a foglalatot terhelni az irányítók cseréjével, a Joyboard egyszerűen továengedte a joystick információt.

Az irányító sajnos a legrosszabb időszakban vált elérhetővé, 1983-ban az észak-amerikai videojátékipar összeomlott az Atari mohósága, a túlzott kínálat, a technikai fejlődés hiánya és a rengeteg elkapkodott, túlreklámozott termék alatt, és az Amiga ezen terméke az Atari hirtelen térvesztésével lekerült a boltok polcairól. Nem is meglepő, hogy mindösszesen három játék készült hozzá és ezek közül csak egyetlen egy került forgalomba, a Mogul Maniac, melyet az irányítóval együtt árusítottak és a síelés rendkívül egyszerű élményét adhatta, hogy bizony magam is ott vagyok a pályán. Hasonló koncepcióval készült a Surf's Up, valamint a Rockin' Rollie, mely az 1978-as Simon Says elektronikus gyerekjátéknak lett volna a konzolos átirata, de ezek már nem jutottak el a játékosokhoz.

Tapasztalhattuk, hogy az Atari háza táján történtek furcsa és pszichedelikus, sokszor egészen spirituális dolgok, így meg sem lepődhetünk, hogy a Joyboard kapott egy Guru Meditation nevű homebrew játékot, mely összesen 10 példányban készült el és semmi mást nem benne tennünk, mint a Joyboard-on kényelmesen merengve a felfele irányt nyomva tartani. Az ötletet állítólag az AmigaOS fejlesztőinek stressz-levezető gyakorlata adta, melynek során lábukat a Joyboard-on pihentették.

Nyilván mai szemmel eléggé kezdetlegesnek és együgyűnek tűnhet egy ilyen irányító, de a ma rendkívül népszerű ritmusjátékok táncszőnyegei nem születhettek volna meg, ha a Joyboard nem kerül felmenőink talpa alá, és azért valljuk be, egy fárasztó nap után kell is lábunknak a relax.





írta: DH1

Újra SCALA MULTIMEDIA az Amigán

A Malibu plugin legújabb verziója

1987-ban megalakult Norvégiában a Digital Vision AS vállalat mely az Amiga születésekor éppen a kábeltévé-műsorszolgáltatóknak olyan termék kifejlesztésére összpontosított, amely még a mai erősen digitális világunkban is komoly előnyt jelentett számukra. 1988-ban ez a szoftver az InfoChannel lett, mely az első igazán multimédiás számítógépen, a Commodore Amigán futott, amelynek grafikai erőforrása adta éveken át az IC behozhatatlannak tűnő erejét. 1992-ben a Digital Visiont Scalanak nevezték el, és központját az Egyesült Államokba helyezte át. A Scala két évig működhetett együtt az Amigával...

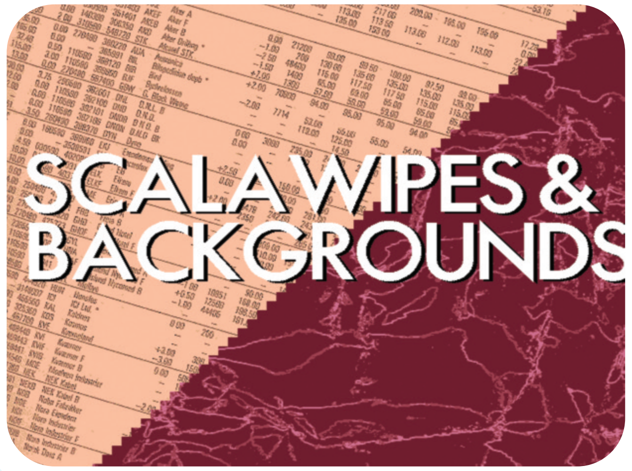
A Hollywood 15. évfordulóját az Airsoft Software a vadonatúj Malibu változatával ünnepelte. A Malibu egy plugin, amely lehetővé teszi Hollywood számára Scala scriptek futtatását. Igen! A Scala scripteket Hollywood scriptként történő exportálását tudja ez a plugin.

A Malibu majdnem az egész Scala parancskészletet emulálja és támogatja az összes Scalát v1.0-tól egészen a Scala InfoChannel 500-ig, ami Scala utolsó Amiga verziója volt. Az emulációt az El Capitan nevű mikro kernel végzi, amely megpróbálja elérni a lehető legjobb teljesítményt az alkalmazott rendszeren.

A Malibu segítségével most már lehetőség nyílik a Scala prezentációk futtatására a klasszikus Amiga hardver nélkül. Mivel a teljes emuláció a Hollywood multimédiás alkalmazás rétegén fut, a Scala bemutatókat minden olyan platformon futtathatja, amelyet Hollywood is támogat.

Sok esetben a képek minősége jóval jobb, mint az eredeti Scala minőség, mert a Scalának sokszor nagyon sokféle és színvonalú képet kellett áttüntetni / effektezni egy 8 bites képernyőre, ami nagymértékű színinformáció vesztést eredményezett. A Malibuval azonban minden grafika igaz színében és 24/32 biten jelenik meg. A Scala olyan programcsomag volt, amely segített az Amigának, hogy valódi multimédiás gépcsoda legyen. Hosszú időn keresztül nem volt olyan termék, amely meg tudta volna verni az Amigát a Scalával. Ezért a Scalát széles körben használták mindenféle termelési területeken, filmekhez stáblistákon, a televízióknál feliratozásra, a nagy bemutatókon kikiáltó / hirdető rendszerként, repülőtereken, információs falain, vagy akár múzeumokban. Sőt volt Scala fal, ahol sok-sok képernyőn futott ugyanaz vagy szinkronizálva. Mindenki, aki a Scalával dolgozott, tudja, milyen kiváló és felhasználóbarát programcsomag volt és hatalmas ereje volt az Amigával együtt.

De ez az erő csak azért volt lehetséges, mert a Scalát nagyon keményen direkt az Amiga egyedi chipjeihez fejlesztette és programozta egy volt scene demo csapat. Ez azzal a problémával járt, hogy míg Amigán brutálisan teljesített addig nem működik a modern Amiga rendszereken vagy más platformokon megfelelően. Sok éven át minden Amiga felhasználó panaszkodott arra, hogy nem létezik Scalából RTG-kompatibilis változat. Ezúttal végre megszületett a csoda egy Hollywood plugin képében! A Malibu ingyenes és letölthető a hivatalos Hollywood portálról több operációs rendszerre és CPU architektúrára.









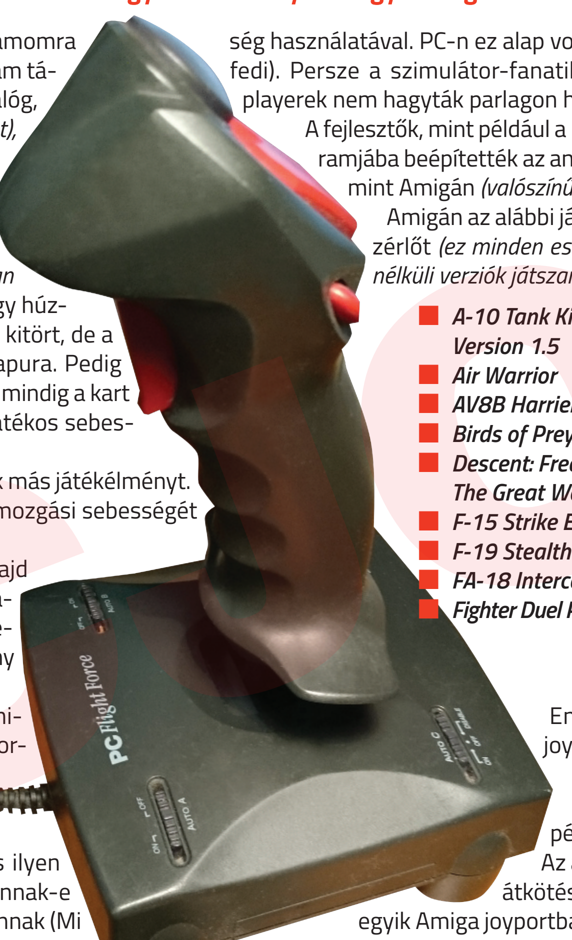
A Hollywood hirdető rendszerként, akcióban

írta: DH1

A digitális vadászpilota

Analóg joystick? Amigán? Igen!

Régen, amikor még nem volt saját Amigám hosszan bámultam a különféle hazai számítógépes kiadványokban a különféle repülőgép szimulátor programok szebbnél szebb fotóit. Gyerekkorom óta imádom a repülést, de ennél tovább nem jutottam, csak egy kocka lettem egy íróasztal mögött! Aztán lett Amigám és a csoda a mindennapjaim része lett. Kockapilóta, csúfoltak! Pedig ha a többiek tudták volna, hogy hetente F–18, F–16 vagy akár F–117-es vadászgépekkel kergettem a különböző orosz megfelelőit e turbinás csodáknak! Soha nem feledem! De egy valami hiányzott. Egy analóg vezérlő ami Amigán csodaszámba ment.



Pedig nem is volt annyira csoda, hiszen mint számomra nem olyan régen kiderült, számtalan Amigás program támogatja ezen vezérlőket. Konkrétan Amigához analóg, dedikált vezérlő nem készült *(tudomásunk szerint)*, maradtak a csillag alakú fémlemezt hajlítgató verziók vagy a mikrokapcsolósnak hívott, rugós hancurlécek *(és pár arcade minőségű botkormány)*.

Ezen joystickok új állapotukban jól szuperáltak, de a napi rángatás *(igen, még mindi a joystickokról van szó :P)* hosszú távon nem bírták a nyúzást. Pedig úgy húztam Speedball 2-ben a kapu felé a kart, hogy majd kitört, de a játékos mindig csak azonos sebességgel tört a kapura. Pedig sokszor milyen jó lett volna ha nagyon húzom (még mindig a kart :) nagyon fut, ha kevésbé akkor csak magyar focijátékos sebességével próbál gólt szerezni!

Igen, igen az analóg joystickok pont ebben hoztak más játékélményt. Szabályozhattuk az irányított karakter avagy gép mozgási sebességét ahogy a való életben is mozog bármi.

Nyomhattunk az autónak kövér gázt, hogy majd kiszakad a padlólemeze, vagy krúzolhatunk a verdával szépen lassan miközben a csajokat stíröljük letekert ablak mellett egy minőségi játékvezérlő kormány segítségével.

Lehetünk Tom Crusie-ok egy F-14 Tomcatben miközben a MiG-ekre vadásszuk. Ha kicsit döntöd a kormányt, kevésbé dönt be a gép, ha pedig rögtön menekülni kell egy rakéta elöl akkor azonnal a végső állásba téphetjük a botot.

Mi a megoldás akkor, ha szeretnénk Amigán is ilyen módón játszani? Először is járjunk utána, hogy vannak-e ilyen eszközt támogató játékok. Természetesen vannak (Mi az, ami nincs Amigára? Ami nincs, az nem is létezik :).

Az 1980/90-es években hangos volt a számítógépes újságírás a harci vagy polgári típusú szimulátoroktól! Már C64-en is sok, minőségi szimulátor elérhető volt. Az Amiga megjelenésével a grafikára kihegyezett gép adta magát, hogy még jobb, átélhetőbb szimulátor játékok szülessenek. És születtek is. Ezen programok esetén adott volt a jobb, élet hűbb irányítás egy analóg egység használatával. PC-n ez alap volt. Amigán sajnos nem (az okát titok fedi). Persze a szimulátor-fanatikus cégek, es a még fanatikusabb playerek nem hagyták parlagon heverni a lehetőséget.

A fejlesztők, mint például a MicroProse minden szimulátor programjába beépítették az analóg irányítás lehetőségét. Úgy PC-n mint Amigán *(valószínűleg C64-re ezt nem oldották meg)*.

Amigán az alábbi játékok biztosan kezelik az analóg vezérlőt *(ez minden esetben csak joystick, abból is a HOTAS nélküli verziók játszanak, szó szerint)*:

- *A-10 Tank Killer Version 1.5*
- *Air Warrior*
- *AV8B Harrier Assault*
- *Birds of Prey*
- *Descent: Freespace – The Great War*
- *F-15 Strike Eagle II*
- *F-19 Stealth Fighter*
- *FA-18 Interceptor*
- *Fighter Duel Pro/Pro 2*
- *Flight of the Intruder*
- *Flight Simulator 2*
- *Gunship 2000*
- *Jet Pilot*
- *Knights of the Sky*
- *MicroProse Formula One Grand Prix/ World Circuit*
- *MiG-29 Fulcrum*
- *MiG-29M Super Fulcrum*
- *Reach for the Skies*
- *Red Baron*
- *Tornado OCS/ECS/AGA*

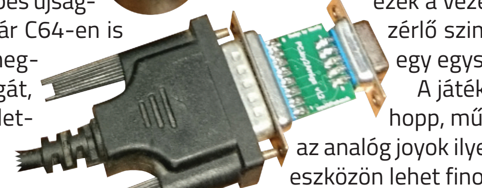
Ennyi játék biztosan kezeli az analóg joysticket! Teszteltük! :)

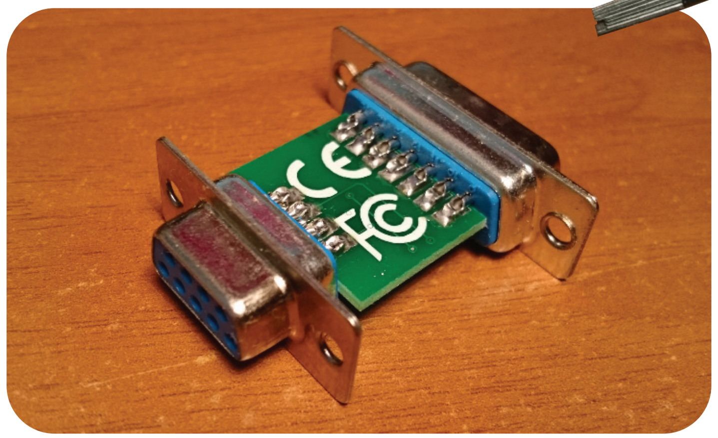
Mire van szükség hardveresen?

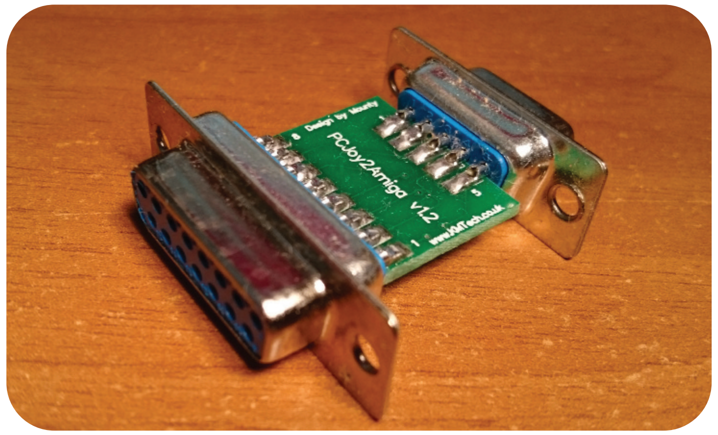
Egy DIN 9-ről DIN 15-re vagyis egy pécés gameportra átalakító adapterre.

Az adapter tulajdonképpen egy szimpla átkötés 9 tűről 15 tűre. Be kell illeszteni az egyik Amiga joyportba és készen vagyunk! A többit a játékok végzik. Ennyi! Ezért sem értem, miért nem terjedtek el Amigán ezek a vezérlők, miért nem oldották meg az analóg vezérlő szimpla átkötését, avagy miért nem gyártottak egy egyszerű, 9 tűs változatot. Rejtély!

A játékokban az analóg vezérlést kell választani és hopp, működik. Játékon belül vagy van kalibráció vagy az analóg joyok ilyetén két irányú kalibráló gombjával magán az eszközön lehet finomhangolást eszközölni. Jó játékot! ;)







ACA500plus
Individual Computers

írta: Stinger



Úgy tűnik, hogy az Amiga 500-hoz készülő New Age turbókártyáknak 2018-ra se szeri-se száma. Persze, nem volt mindig így: a robbanás valamikor 2016-ban indult útjára, mikor a hazai vonatkozásokkal tarkított HC508 még nem létezett és a Vampire is elérhetetlen álomnak tűnt. Az Amiga rajongók viszont szerettek volna valami modern, letisztult és a mai standardoknak megfelelő teljesítményű, hasznos funkciókkal ellátott gyorsítókártyát maguknak – főleg azért, mert az aktuális piac szinte hemzsegett a túlárazott és túlértékelt, bőven 20-as életkorukat taposó avítt kártyákkal.

Az Individual Computers atyja és tulajdonosa, Jens Schoenfeld a korábbi számos ismert C64-ekhez és Amigákhoz készült kiegészítőjével korábban már futott egyet az ACA termékcsaláddal (ezek közül több ma is forgalomban van), és a korábbi ACA500 gyermekbetegségeit, de főként a megnövekedett keresletet megfogva az Amiga 1200-es termékcsaládot megcélzó 1233X szériák után ismét az 500-as felé vette az irányt.

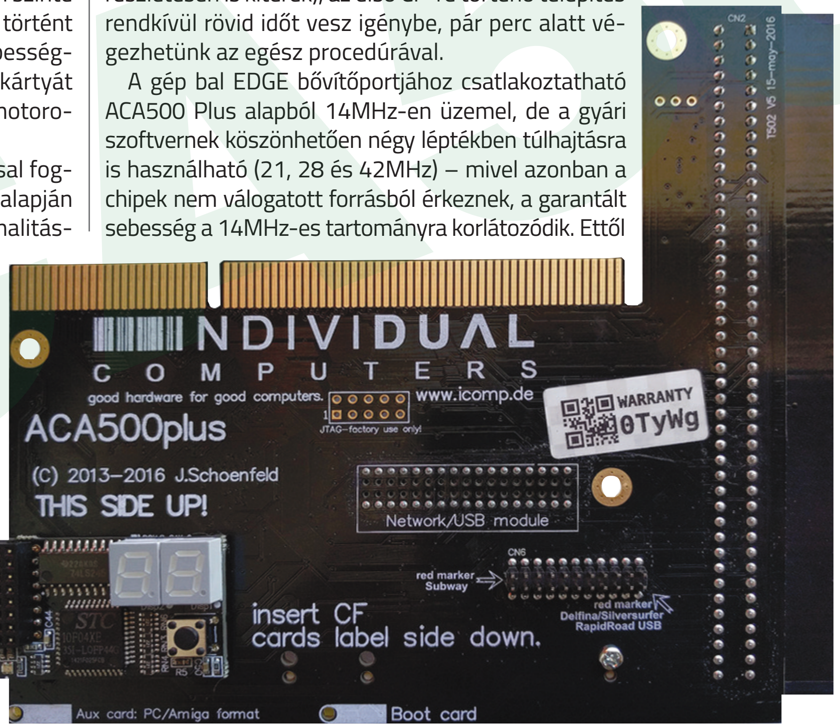
Az időzítés remek volt, a várakozás európai Amigás berkekben szinte minden A500-as tulajdonos érdeklődését felkeltette. Pedig nem történt más, mint az ACA500-as helyenként hiányos funkcióit, és a sebességzárak licenszproblémáit hátrahagyva egy all-in-one ultimate kártyát készített, amely úgy a mai modern divatamigások, mint a régi motorosok kívánalmait is igyekezett kielégíteni.

A kártyáért felelős német iComp a különböző Amiga 500-assal foglalkozó nemzetközi fórumokon végzett közvéleménykutatása alapján alakította ki a csak ACA500 Plusként érkező jövevény funkcionalitás-gyűjteményét, bővítette a szoftveres és hardveres kapacitást – végig szem előtt tartva azt a célt, hogy egy olyan all-in-one megoldást adjanak a felhasználó kezébe, amely megkíméli a gépek tulajdonosait az öreg hölgy manapság már problémásnak tűnő használatától.

Az összes A500 és a későbbi A500+ revízió teljes kompatibilitását megtartva a kártya a Motorola MC68EC000 processzorra épül, amely a 68-as család egyik alacsony fogyasztású, mérsékelt teljesítményű CPU-ja, ám a mellé társított 8 Mbyte RAM és 8Mbyte Flash memória segítségével az alap 14MHz órajelén is már kétszer akkora teljesítményt nyújt, mint egy gyári alap Amiga 500-as modell. A kártyán emellett helyet kapott két CF kártyaslot (egy a Workbench+BOOT opcióhoz, a másik pedig egy hotswap FAT fájlrendszerű megoldáshoz, amely a PC<>Amiga közti fájlmásolást hivatott leegyszerűsíteni), egy Action Replay freezer, néhány színes státusz LED és egy BIOS kódszendszer-szerű kijelző, a DisMo. A kártyán egy további bővítőhely is található, amely segítségével további (az ACA sorozatba tartozó erősebb) turbókártyákat is csatlakoztatni lehet az Amiga számítógépünkhöz. Egy ACA12XX vagy Blizzard 12XX gyorsítóval a teljesítmény elérheti akár a nagyobb asztali Amigák teljesítményét is – igaz, ez azért extrém eset.

A kártya egyébként ízléses csomagolásban, kétnyelvű (angol/német) részletes dokumentációval érkezik: csavarozható talpakkal rendelkezik, mellyel szépen felfekszik az asztalfelületre, így alátámasztásra sincs szükség. A levételhez egy kis kézügyességre van szükség, de ezt orvosolja majd a közeljövőben megjelenő külső ház. Az első bekapcsoláskor villámgyorsan felbootol a rendszer, kb. 2 másodperc elteltével már a menürendszerben találjuk magunkat, ahol egyből elérhető az összes használható funkció. A tesztelést az alap 14 MHz-es CPU frekvencián végeztem, a trapdoor memóriát ChipRAM-ként használva (erre lentebb részletesen is kitérek), az első CF-re történő telepítés rendkívül rövid időt vesz igénybe, pár perc alatt végezhetünk az egész procedúrával.

A gép bal EDGE bővítőportjához csatlakoztatható ACA500 Plus alapból 14MHz-en üzemel, de a gyári szoftvernek köszönhetően négy léptékben túlhajtásra is használható (21, 28 és 42MHz) – mivel azonban a chipek nem válogatott forrásból érkeznek, a garantált sebesség a 14MHz-es tartományra korlátozódik. Ettől



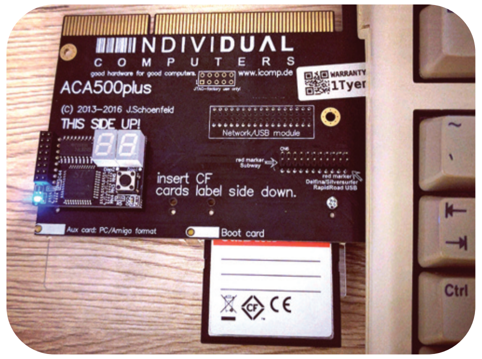
függetlenül a legtöbb példány minden különösebb hűtés nélkül is ellavíroz a 21-28MHz közötti tartományban, ami jelentős teljesítménytöbbletet eredményez.

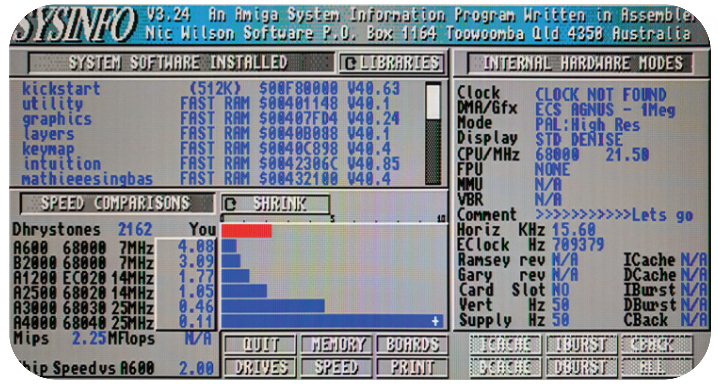
Ami az ACA500 Plust és integrált megoldásait az ős-vetélytársai fölé emeli, az egyértelműen a szoftveres támogatás és a rendszer opciók használata: A kártya Flash memóriájában megtalálható a hivatalos licensszel ellátott Kickstart 1.2, 1.3 (a visszafelé kompatibilitás miatt) és a 3.1 az utolsó hivatalos Commodore által kiadott Workbench-hez, ezek pedig bármelyik hidegindítás után változtathatók, akár egyetlen gombnyomással is. Külön pozitívum, hogy nem szükséges többé a telepítőlemezek megléte, néhány gombnyomással a rendszer a teljes 3.1-es tiszta Workbench installációt elvégzi, mindezt a Flash Rom-ból teljesítve a BOOT slotba helyezett CF kártyára. Ez a funkció az eredeti verzióban még nem volt elérhető, de a kártya funkcionalitás-bővítése és az új firmware frissítések érkezése az elmúlt egy évben többszörösére duzzasztotta a lehetőségeket.



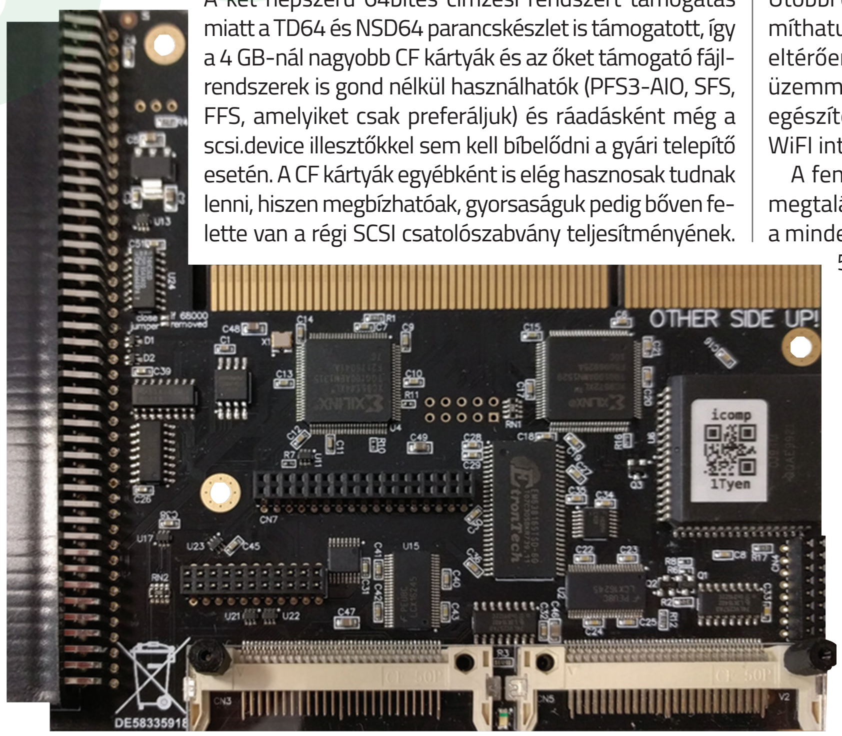








A CF kártyák természetesen IDE merevlemezként működnek, így a HDtoolbox és a HDinstools segédprogramok továbbra is használhatók hozzájuk. A két népszerű 64bites címzési rendszert támogatás miatt a TD64 és NSD64 parancskészlet is támogatott, így a 4 GB-nál nagyobb CF kártyák és az őket támogató fájlrendszerek is gond nélkül használhatók (PFS3-AIO, SFS, FFS, amelyiket csak preferáljuk) és ráadásként még a scsi.device illesztőkkel sem kell bíbelődni a gyári telepítő esetén. A CF kártyák egyébként is elég hasznosak tudnak lenni, hiszen megbízhatóak, gyorsaságuk pedig bőven felette van a régi SCSI csatolószabvány teljesítményének.



Az ACA500 Plus esetében külön pozitívum, hogy a kártyaslotok jól elérhető helyen, a kártya előlapi részén kaptak helyet, így a géphez gyakorlatilag hozzá sem kell nyúlni egy-egy kártyacsere alkalmával.

Az ACA500 Plus olyan hardveres áramköröket és szoftveres megoldásokat tartalmaz, amellyel nem kell kidobni a régi 512k trapdoor bővítőkártyáinkat, sőt! A rendszer segítségével egyetlen kapcsolóval ChipRAM-ként tudjuk használni azt, így 1 Mbyte ChipRAM-mal rendelkező géppé varázsolva a gyári Amiga 500-as gépünket (feltéve, hogy ECS Agnus chipszettel van szerelve, ámbár ez az 1990 után gyártott Rev 6 gépek mindegyikére igaz.) Ha már memória: természetesen az ACA500 Plus is támogatja a MapROM funkciót, mellyel a Kickstart ROM tartalmát feltölti a memóriába, ezzel gyorsítva a melegindítási funkciókat

Az Amiga számítógépekkel manapság ismerkedők leginkább a kiváló játékszoftveres felhozatal miatt ülnek le ezekhez a régi számítógépekhez: nekik jelent nagy segítséget a WHDLoad nevű szoftveres csomag, amely gyakorlatilag lemezképfájlokat használ a gyors és lemezcserementes játékokhoz – közvetlenül a CF kártyáról futtatva azt. A WHDLoad alapvetően 68010-es CPU-tól felfelé biztosítja a játékok gyorsbillentyűvel való kilépését a Workbench-re: az ACA500 Plus egyik kiegészítő áramkörének köszönhetően a WHD 17.2-es verziójától felfelé viszont már a 68EC000 processzorával is támogatja ezt a funkciót és a gyors memóriakezelésnek köszönhetően nyoma sincs a korábbi alsó kategóriás gyorsítók jellegzetes belassulásainak (lásd: Turrican slowdown). További extra, hogy a kártya a külső floppy drive-ok belső bootmeghajtóként (df0) történő használatát is támogatja.

A kártyán fellelhető A1200-kompatibilis clockport, egy A1200 CPU csatlakozó és egy helyi 16bites kiegészítő slot is: míg előbbi valós idejű órákhoz használható, a CPU csatlakozóhoz (ahogy fentebb is beszéltünk róla) az ACA termékcsalád gyorsítói használhatók (ACA 1220, 1221EC, 1232, 1233(n), illetve a Blizzard Phase 5 turbókártyák bizonyos szériái. Utóbbi esetben bizonyos modelleknél kompatibilitási gondokra is számíthatunk, hiszen a 32bites és a 16bites ACA500Plus architektúrából eltérően adódhatnak problémák, a fenti ACA kártyák viszont stabilan üzemmódot biztosítanak. A helyi 16bites bővítő a jövőben érkező kiegészítők, úgymint USB portok és hálózati modulok (ethernet és/vagy WiFI interfész) leendőbeli használatára vannak előkészítve.

A fentebb említett hasznos funkciók mellett számos olyan opció is megtalálható a kártyán, amelyek rendkívül hasznosnak bizonyulhatnak a mindennapi használatok során. Dióhéjban íme, mit várhatunk az ACA 500 Plus-tól:

- A kártya rendelkezik egy ún. álcázó móddal, melyekkel a régi, gyorsító-inkompatibilis programok elől elrejthetjük a bővítő működését – ugyanakkor engedélyezhetünk kártyaspecifikus funkciókat, mint pl. az Action Replay programcsaládot
- Létrehozhatunk gyorsbillentyűket, menthetünk el különböző profilokat az nvram-ba
- Változtathatjuk a sebességet, a PIO adatátviteli üzemmódokat
- Teljes körűen konfigurálhatjuk és testre szabhatjuk a használandó Kickstart ROM verziókat, a memóriaterületeket, a chipram funkciót, a HRTMon-t, a Trapdoor használatot, a menü kinézetét, az órajeleket, a túlhajtást
- Használhatjuk a MapROM funkciót
- Variálhatunk a valós idejű órával, állíthatjuk a freezer órajelét és típusát (AR verziók)
- Letilthatjuk-engedélyezhetjük a 3.5” floppy drive klasszikus „kattogó” lemezkereső algoritmusát
- Loggolásokat állíthatunk be a soros port kimenetére
- Választhatunk 1 Mbyte Slow RAM-ot a Chipram funkció helyett
- Beállíthatjuk az AUX port működését
- Lekérdezhetjük a rendszerinformációkat, végezhetünk diagnosztikát
- Frissíthetjük a menü és a Firmware fájljait (ehhez az AUX slot CF-re lesz szükségünk, az eddig megjelent verziók letölthetőek az iComp Wiki oldaláról: *http://wiki.icomp.de/wiki/Main_Page*)
- Elindíthatjuk a Workbench telepítőt, amellyel a partícionáláson keresztül felépíthetünk egy új rendszert

… és vannak olyan szoftver libek, amelyek főként jövőbeli fejlesztések miatt kerültek bele a szoftvercsomagba, ilyen pl. Thor 040/060 rezidens library-je, illetve az MMU és memória lib csomagtára is.

Gyorsteszteket végezve az ACA500 Plus egy jól és könnyen használható gyorsítókártya, amely nagyságrendekkel megkönnyíti a XXI. századi Amigázást: gyors, praktikus, könnyen kezelhető – tele olyan hasznos funkciókkal, amelyek a gép könnyed üzemeltetéséhez manapság már elengedhetetlenek. A kiegészítő áramköröknek köszönhetően egy gyári, manapság már lassúnak és lomhának mondott Amiga 500-as is szárnyra kaphat és még a meglévő hardveres kiegészítőinkről (pl. Trapdoor RAM) sem kell lemondanunk. Az ár valahol 120-130 EUR között mozog, egy év garanciával megvásárolható a gyártó weboldaláról.

írta: DH1

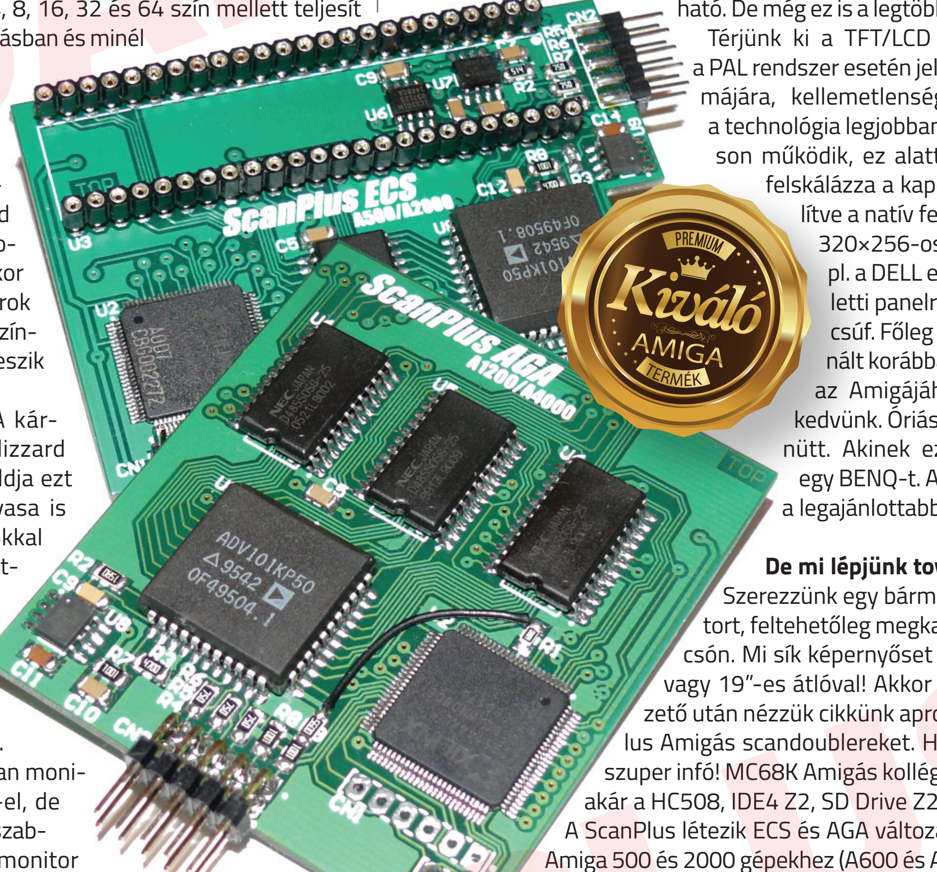
ScanPlus ECS és AGA

Az Amiga CRT kijelzőre teremtetett

Manapság minden retró fórumban, siteon, chaten az az első kérdése egy divat retrósnak, hogy hogyan tudná az ősrégi gépét mai modern kijelzőre csatlakoztatni, az adjon tű éles képet. És ez 2-3 naponta ismétlődik. Szörnyű! Egyszer és mindenkorra meg kellene már fogni, hogy e gépek nem a mai modern tévék és monitorokhoz készültek. Sőt a gépek fénykorában ilyen kijelzők kereskedelmi forgalomban nem is léteztek. Legjobb esetben is a VGA szabvány volt elterjedve. Retró masinaink tervezői azonban PAL kijelzőkre tervezték vasaikat, ez még a VGA szabvánnyal sem kompatibilis felbontásokat es frekvenciákat szült. De...!

Annó én is szerettem volna az Amigáimat lapos kijelzőre kötni, tű éles grafikákat látni, a Workbenchet egy méterről is élesnek látni. Tehát egy 24 colos DELL kijelzőre kötöttem az A600-ast. Működött, szerencsére.

Amit sokan elfelejtenek a PAL kijelzőkhöz tervezett Amiga *(de akár C64, Spectrum, Atari stb.)* kifejezetten 15 kHz-en érzi jól magát. A gép is 320×256 vagy 640×256 alatt 2, 4, 8, 16, 32 és 64 szín mellett teljesít a legjobban. Ennél nagyobb felbontásban és minél több színnel OCS/ECS avagy AGA chipsettel egy Amiga kezdi egyre rosszabbul érezni magát. A felhasználóról nem is beszélve.



Lassú, látni ahogy a rendszer frissíti a képet, az OS elemeit, szabad szemmel látható az ikonok újrarajzolása. 128 és 256 szín használatakor maximum felvágni tudunk a haverok előtt gépünk lehetőségeivel, de e színmélységek használhatatlanná teszik a gépet és az OS-t.

Persze egy Zorro 2/3-as VGA kártya, avagy Amiga 1200-be egy Blizzard VisionPPC kártya kapásból megoldja ezt a problémát, bár nagydobozos vasa is kevés embernek van Zorro portokkal teletűzdelve. Ez nem olcsó mulatság. A BPPC VGA kártyához pedig kell egy BPPC kártya is, ami hatványozottan növeli a gépsárkány árát! Egy átlagos, nem gyűjtő retrós pedig szeretné olcsón megoldani ezt a problémát.

Lehet szerezni Bi- vagy Multiscan monitort, mely megbirkózik a 15 kHz-el, de ugyanakkor nem gond neki a VGA szabvány sem. Régen sok ilyen CRT monitor volt, de ezek kikoptak az évek során. Kapható itt–ott, hihetetlenül drágán *(főleg egy átlag CRT árához képest aka 1000 Ft)*. És ha elromlik szerelőt és alkatrészt találni hozzá még nagyobb kihívás. Így ezt kizárhatjuk.

Léteznek lapos LCD/TFT monitorok melyeken van VGA csatlaló *(szintén kifutó lehetőség)* és csodálatos módon megbirkóznak a PAL szabvánnyal és emellett minden más VGA vagy afeletti szabványt is támogatnak. Ilyen a DELL U2412M vagy a BENQ BL702A vagy BL912. Míg a DELL széles képernyős, 16:10-es, ami nem szerencsés addig a BENQ a legjobban közelíti az Amigás 4:3-as képernyőarányt, vagyis 5:4-es. A DELL 70–80000 Ft és már nem sok helyen kapható a BENQ 40–45000 Ft. Mai napig kapható. De még ez is a legtöbb usernek drága.

Térjünk ki a TFT/LCD monitorok egy a PAL rendszer esetén jelentkező problémájára, kellemetlenségére. Márpedig a technológia legjobban natív felbontáson működik, ez alatt az elektronika felskálázza a kapott képet, közelítve a natív felbontáshoz. Egy 320×256-os kép felskálázva pl. a DELL esetén fullHD felletti panelre valami extrém csúf. Főleg annak, aki használt korábban CRT monitort az Amigájához. Sírni volna kedvünk. Óriási pixelek mindenütt. Akinek ez jó, vásároljon egy BENQ-t. Amigás körökben a legajánlottabb lapos monitor.

De mi lépjünk tovább!

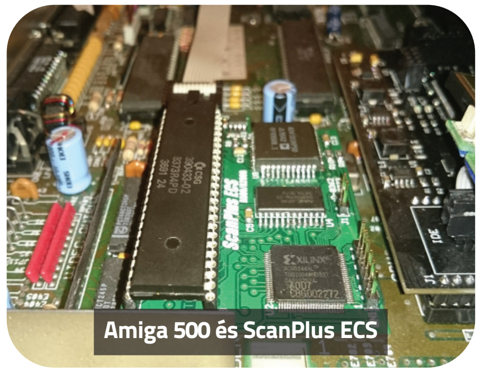
Szerezzünk egy bármilyen CRT monitort, feltehetőleg megkapjuk nagyon olcsón. Mi sík képernyőset ajánlanánk, 17" vagy 19"-es átlóval! Akkor e hosszú bevezető után nézzük cikkünk apropóját, a ScanPlus Amigás scandoublereket. Hazai termék! Ez szuper infó! MC68K Amigás kolléga terméke ez is, akár a HC508, IDE4 Z2, SD Drive Z2 stb.

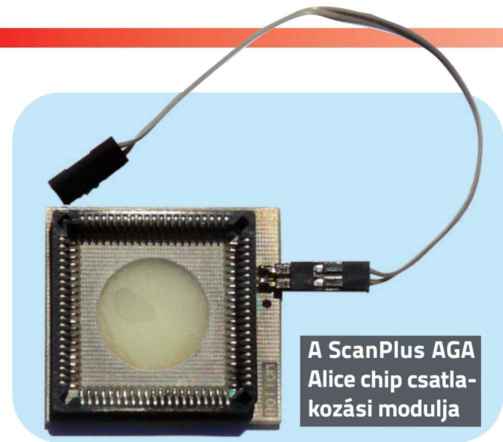
A ScanPlus létezik ECS és AGA változatban is. Az ECS Amiga 500 és 2000 gépekhez (A600 és A3000 gépekhez nem jó). Míg az AGA verzió Amiga 1200 és 4000 gépekhez.

A ScanPlus család VGA CRT monitorhoz lett kialakítva, LCD-hez nincs értelme használni. Egy jó állapotú CRT VGA monitoron nagyságrendekkel jobb az Amiga képminősége, mint a legjobb LCD TV-n, RGB kábellel összekötve. Ez tény, és RGB2VGA megoldás sem jobb 15 kHz-es TFT monitorok esetén.

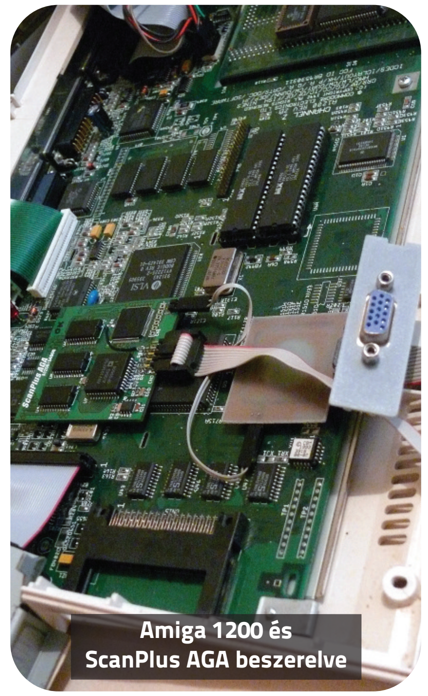

A2000 és MegAChip 2000/500 probléma

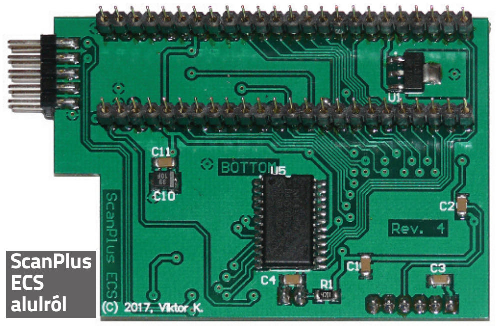

Amiga 500 és a VGA kivezetőkábel

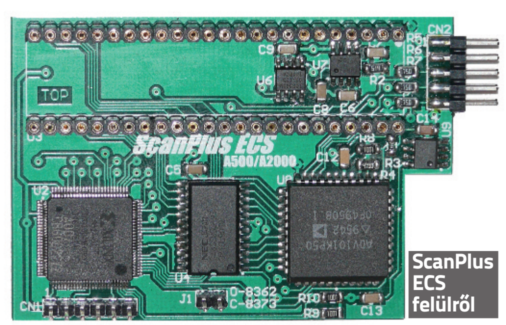

Amiga 500 és ScanPlus ECS

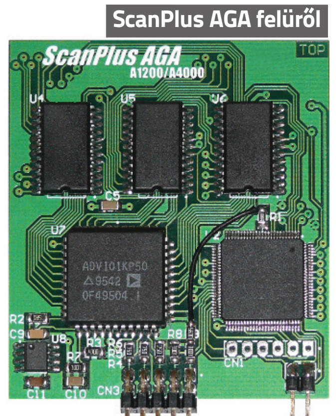

A ScanPlus AGA Alice chip csatlakozási modulja

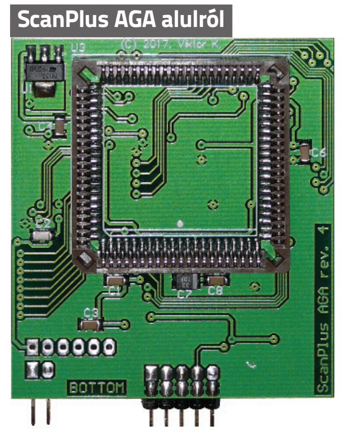

Amiga 1200 és 3D nyomtatott hátlap


Amiga 1200 és ScanPlus AGA beszerelve


ScanPlus ECS alulról


ScanPlus ECS felülről


ScanPlus AGA felülről


ScanPlus AGA alulról

Persze mi kipróbáltuk TFT/LCD képernyőn. Ha szerencséd van, az LCD monitor tudja az 50 Hz-et *(kicsi az esélye)* és lesz kép, de iszonyúan rossz *(csíkos, szellemképes, torz aspect ratio 16:9 stb.)*. Mindez a korábban említett DELL monitoron jelentkezett is. Fakó, beégett kép. Fura az egész. Volt kép, ezzel nem volt gond, csak az nem nézett ki jól TFT/LCD panelen. Tehát a ScanPlus kártyák csak analóg CRT VGA monitorokon adnak tökéletes képet. Ez a hivatalos álláspontja is MC68K-nak. Ha mégis újfajta kijelzőt vennél hozzá, mindenképpen próbáld ki a kártyával azt a vásárlás előtt!

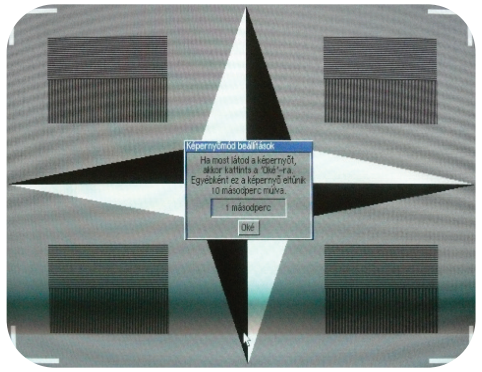




ScanPlus ECS belső scandoubler technikai adatai:
– Analóg VGA kimenet, CRT monitorokhoz tervezve,
– Garantált 50–60 Hz-es smooth (sima) scroll,
– Zajmentes kép,
– Nincs „bemelegedési" idő (ez egy tipikus hiba minden korábbi, nem modern scandoublernél: DCE, Arxon stb.),
– Egy DPMS képernyővédő segédprogram, amely Kickstart 1.2–3.9 kompatibilis,
– Minden screenmode megjeleníthető a kimeneten (nem kell két monitor): PAL, NTSC, DoublePAL, DoubleNTSC, Multiscan, Euro36, Euro72, Super72, interlace, nolace...,
– 8362 (OCS) és 8373 (ECS) Denise támogatás (erre a chipre csatlakozik és jumperrelhető melyik Denise),
– Az A500 és az A2000 tökéletesen illeszkedik,
– A lapos kivezető kábel elég hosszú ahhoz, hogy az Amiga 500 hátulján vagy az Amiga 2000 szabad port helyén csatlakoztatható legyen a DSUB15 csatlakozós monitor VGA kábel,
– Egy DPMS képernyővédő segédprogrammal is rendelkezik, amely Kickstart 1.2–3.9 kompatibilis.

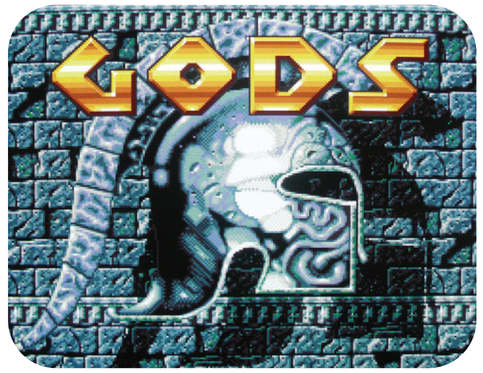
ScanPlus AGA belső scandoubler technikai adatai:
– 24 bit színmélység,
– Analóg VGA kimenet, CRT monitorokhoz tervezve,
– Garantált 50–60 Hz-es smooth (sima) scroll,
– Zajmentes kép,
– Nincs „bemelegedési" idő,
– Minden screenmode megjeleníthető a VGA kimeneten: PAL, NTSC, DoublePAL, DoubleNTSC, Multiscan, Euro36, Euro72, Super72, interlace, nolace...,
– Szintén DPMS képernyővédő program,
– A Lisa és Alice chipekre kell csatlakoztatni,
– A 3D nyomtatott hátlap az A1200 gépekhez.

Mindkét kártya elfér a gépházakban. Ámbár fel kell hívnunk a figyelmet arra, hogy a mi A2000-ünkben egy DKB féle MegAChip miatt a ScanPlus nem fért el *(lásd A2000 kép)*. Kell egy–két emelő tüskesor, de akkor meg a tápegység lehet útban. Kiváló termékek, részünkről ajánlott vásárlás! További információ, vagy rendelés: **http://irixlabs.com**





Mintafotók, fényképezővel remélhetőleg látható a kiváló minőség



A legjobb Workbench!

Ami egy AmigaOS-ből kihozható

Az, hogy manapság melyik a legjobb AmigaOS variáns tulajdonképpen mindenkinek a saját kedvelése, megszokása határozza meg. Vannak, akik az AOS3.1-et éltetik, mondván ez az utolsó Commodore féle, Amiga operációs rendszer. Én például lusta vagyok, szeretem a 3.9 sok kicsi kiegészítését, finomságát. AOS3.9 párti vagyok. Van, aki a 3.1-et natúrban a lemezről feltéve, „nyersen” szereti és használja. Én, és sokan mások pedig szeretik aprólékosan belőni a rendszert, hogy minél kevesebb legyen a felesleges kattintás, gépelés és kinézetre is a lehető legpöpecebbűl virítson kedvenc OS-ünk. Ízlések és pofonok...

Egyre kevesebb valódi Amigát nyúzó felhasználó van. Mindenféle hardver emulátorokat használnak, legyen az direkt Amiga emulációhoz kifejlesztve vagy legyen az egy általános, kis teljesítményű számítógép. Ezek legtöbbjére az jellemző, hogy egy az nem Motorola 680X0 cpu-n és nem Amiga segédchipeket felhasználva futatja az OS-t és magját, hanem egy teljesen más típusú processzoron, más grafikus alrendszeren kell minél pontosabban emulálni egy Amiga hardver környezetet. Tulajdonképpen szinte mindegyik mai hardver emuláció az UAE (Ultimate Amiga Emulator) emulátort használja, amely a Commodore Amiga számítógépeinek hardverét emulálja más hardveren. Ez egy a GNU (Általános Nyilvános Licenc) alatt kiadott kód, így ez által az UAE szabad szoftver. Ennek van több továbbfejlesztése, modifikációja attól függően milyen hardverre implementálták, kihasználva annak a lehetőségeit és az adott hardverhez igazítva azt.

A legmodernebb változata a WinUAE féle, mely odáig ment az emulációban, hogy képes típus és kártyák szintjén való emulációra is. Mivel akár egy gyengébb mai PC teljesítménye is sokszorosa egy korabeli Amigának, ezért sokan választják azt, hogy Windows OS alatt építenek ki egy WinUAE alatt futó közel 100 százalékos emulációt és akár valódi Amiga birtoklása nélkül is Amigázhatnak bármikor. Fújjjj! ;)



Aki pécén emulál, – ami valljuk be, felér egy guminő használatával :) – annak több módja van egy számára megfelelő AmigaOS telepítéséhez. Maradhat a klasszikus módszernél, floppy imagekből közvetlenül se perc alatt feldobhat egy standard AOS3.1-et vagy 3.9-et (ezt utóbbi némileg bonyolultabb, de az emuláció mindenben segít, akar azonnal mountolható/csatlakoztatható egy virtuális CD meghajtó), és már Amigázhat is. Persze, meg ahogy Móricka elképzeli. Ez egy kezdő felhasználónak csak nehézséget okoz. Hiszen a standard AmigaOS jelen állapotában nincs felkészítve arra a sok mindenre, amit mi egy jól működő AOS-től elvárnánk...

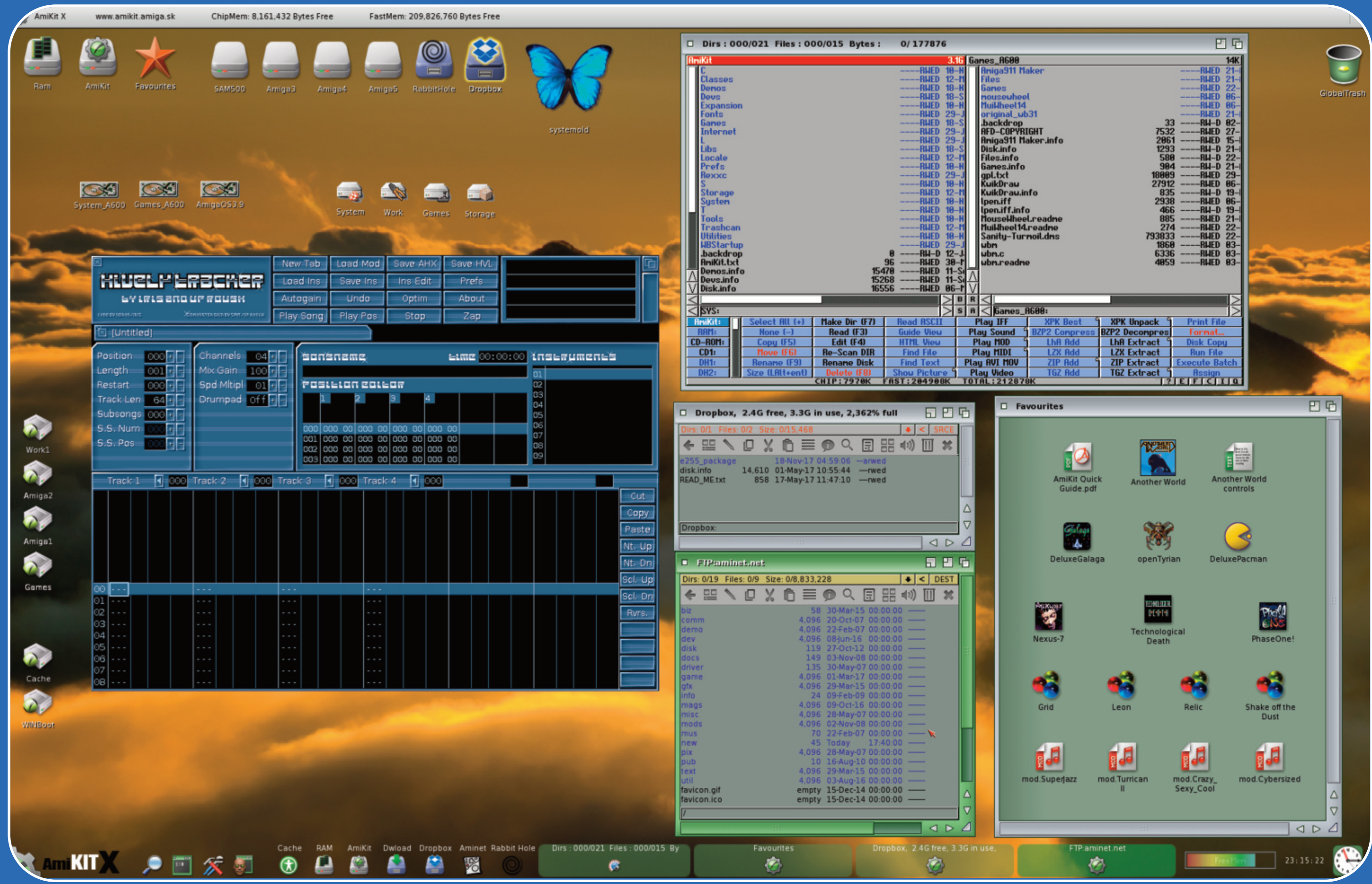
Javasolt tehát a kezdők számára egy előre telepített AmigaOS installálása. Erre is van több lehetőség. Mi is az egyik ilyet vesszük górcső alá. Azzal a többitől való különbséggel, hogy míg az előtelepített rendszerek jó része valódi Amigához kiépített rendszer addig a mi kiszemeltünk kifejezetten Windows (vagy OSX, Linux) alatt futtatott OS-nek készült. Sőt olyan szinten a modern pécék teljesítményére számít, hogy ha valódi Amigára próbálnánk meg telepíteni az 1. nem működne (erősen hozzá kellene nyúlni a telepítőhöz), 2. egy legerősebb 060-as Amiga lenne szükséges hozzá és azon sem hozná a megszokott gördülékeny munkamenetet. Igen, ez az OS kifejezetten számít az erős pécére, mindent alárendelve ennek. És építhetünk még natív X86/X64 rendszert is, de ezt majd később tárgyaljuk.

Az AmiKit X

Az AmiKit egy új, előre telepített Amiga OS rendszer. 2005-ben született, tehát már évek óta létezik, fejlesztik, és gyúrják a legjobbá! És itt le kell szögeznünk, az AmiKit nem ingyenes termék. Harminc euróba kerül különkülön a Windows, OSX, Linux verzió (egyben, combóban a három 50 euró). Tehát érdemes eldönteni melyikre van szükségünk, avagy akár mindegyikre.

A korábbi, legutolsó verzió, a 8.5-ös AmiKit ingyenes továbbra is, letölthető bárki számára. Ez is, egy már nagyon jól összerakott rendszer. Kicsit jobban hajaz a real AOS-re, főleg kinézetben. Szóval, aki nem szán erre 30 eurót az a 8.5-el is jól jár! Rendszeresen van vásárlási akció az AmiKit webshopjában (www.amikit.amiga.sk), így jóval olcsóbban is hozzá lehet jutni, alkalom adtán. Itt jegyeznénk meg, hogy ez az AmiKit nem azonos az Amiga Kit (amigakit.amiga.store) dealerrel!

Fontos, hogy míg az UAE ingyenes addig az Amiga Kickstart ROM-ok és maga az operációs rendszer szintén nem ingyenes. Jogilag védett. Fizetni kell ezért is. Beszerezhetők a Cloanto keresztül, Amiga Forever csomagból, a Kickstart és az OS is. Akinek van valódi gépe az a megfelelő programmal kimentheti a ROM tartalmát és használhatja azt, hiszen a géppel együtt megvásárolta azt is, akár az AOS-t is. Az AmiKit az AOS3.1, 3.9 vagy OS4.1-re települ rá, tehát arra is szükség lesz. AOS3.1 beszerezhető a Cloantónál és a Hyperionnál (az OS4-et fejlesztő vállalkozás). A 3.9 csak dealaereknél vagy használtan beszerezhető. Vagy marad a torrent mágia... khm...



Bármilyen modern PC megfelel, de már egy iP4-en is kiválóan fut az AmiKit X. Tehát, akár 10 000 Ft-os rendszert is rakhatunk alá, de ultramodern pécé laptopot is lehet (vagy OSX/Linux vasat). Windows 7 ajánlott!

Szabvány windowsos installer majd AOS installer vezet végig minket az egész procedúrán. Nem részletezném, elég egyértelmű. Menet közben bekéri az általunk választott eredeti AOS-t, ezt azonosítja, majd ezek után a telepítés pillanatok alatt lefut. Egy ilyen durván kimaxolt AOS sincs több mint 300-400Mb, és ebben mar benne vannak a fontok, hattérképek, skinek stb. Milyen is legyen egy jó OS? Kicsi, gyors és hatékony! Az AmiKit mindennek megfelel! ;)

Összehasonlítva AmiKit v8.x-al, az X sokkal szebben néz ki, és a Windows-meghajtók már beépítve a Workbench desktopján várnak minket, használatra készen. Woah!

Újrarajzolt ikonok mindenhol. Ebbe is komoly munkát fektettek a készítők. Teljesen modern hatása van! Szerelmes lettem! :)

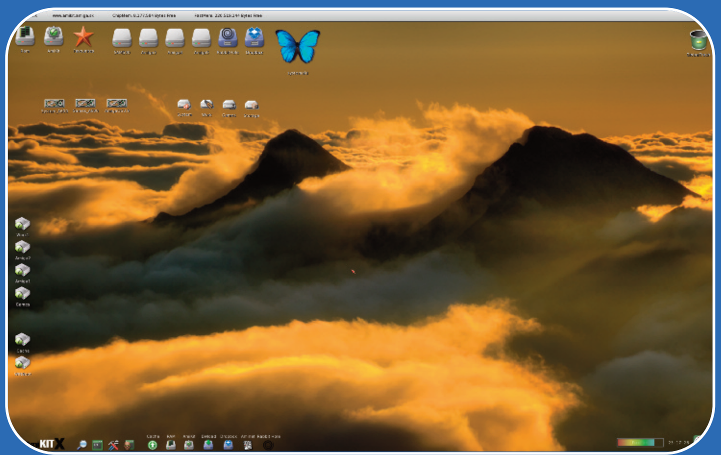
A korábban lenézett Windowsos Start menü utólag jó ötletnek bizonyult és az új, frissített Start menü és a tálca nagyon praktikus, bár szokni kell. Kicsit talán túlságosan a „divat” Amigásoknak kedvez ez az elrendezés, a gyorsan indítsunk játékot vagy demót szem előtt tartva. Semmi baj az AOS végletekig modifikálható. Úgy változtathatjuk meg, ahogy csak szeretnénk, bár ehhez érteni is kell! Több skin is telepítésre kerül az X mellé.

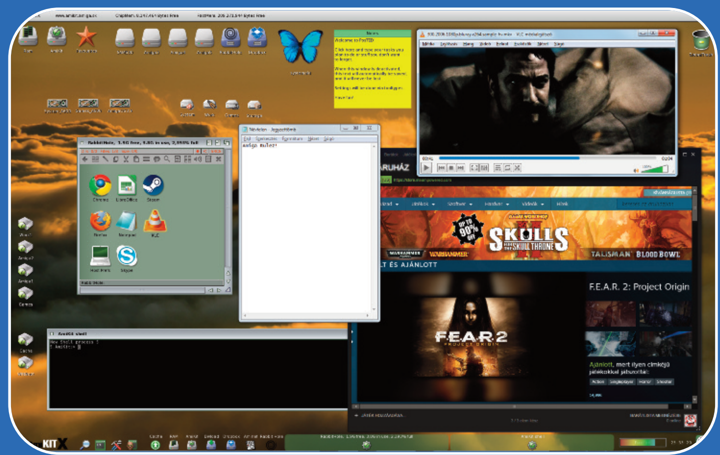
Az X-nek online, élő frissítője van, az AmiKit X bármikor frissíthető az internetről, amint az új frissítések megjelennek hozzá! Folyamatos a javítás és fejlesztés! A kevésbé hardcore Amigásoknak rendelkezésre áll a MorpheuZ program, mellyel egy-egy kattintással is változtathatjuk a felbontást, a nyelveket, a theme-eket, Magic User Interfacet (MUI) stb. Nagy könynyebbség.

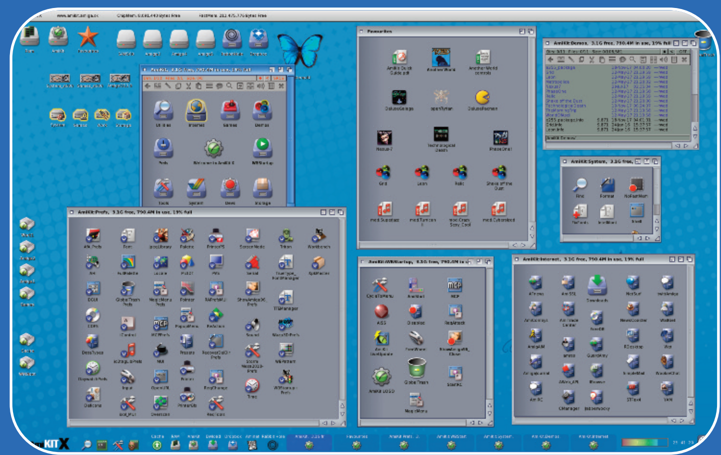
A Kit X tökéletesen kihasználja a modern pécés hardvereket a WinUAE által, így szinte bármekkora felbontást választhatunk a Workbenchnek, akár 32 biten. A GPU 2D gyorsítását maga a WinUAE használja. FullHD-ben is úgy megy a Workbench mint ha Windowst használnánk.

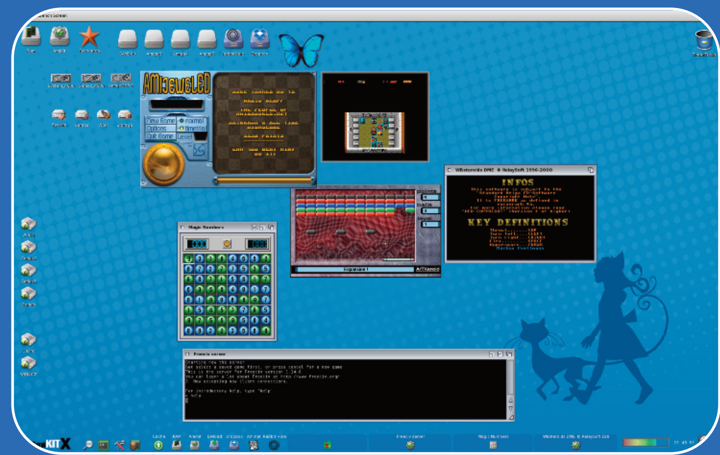
Az X-ben integrálásra került a Workbench alá (vagy inkább fölé) a Directory Opus 5. Természetesen a jól megszokott DirOpus 4 is rendelkezésre áll, mint jól bevált kétablakos file kezelő. Azonban bármilyen ablak megnyitása tulajdonképpen a DOpus 5-ön belül történik, és így azonnal rendelkezésre áll egy file kezelő és annak funkciói. Ez a funkció nagyban hajaz – természetesen –, a régi 5-os Opusra, és a MorphOS-t fejlesztők Opus 5 mániájára (ott is DOpus 5 like megoldás van). Kifejezetten jó húzás! Szokni kell az alap Workbenchez képest, de ha nem lenne, az lenne később a fura.

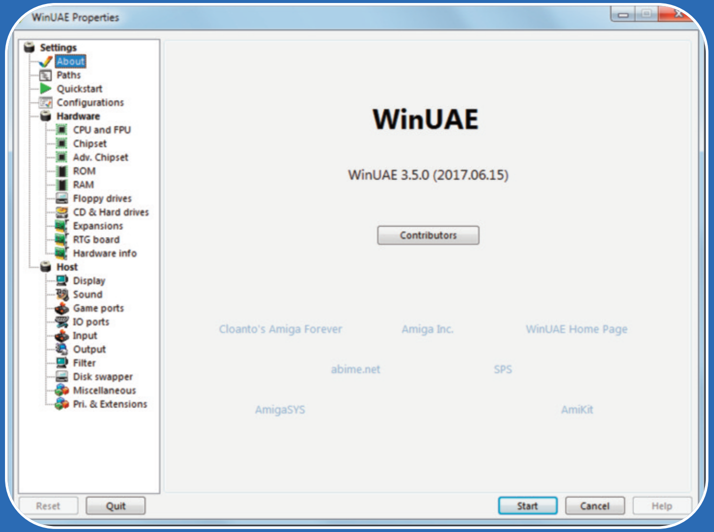
Alul kis ikonban a Dopus 5-höz írt scriptel egy mozdulattal nyithatjuk az előre bekonfigurált Aminet FTP hozzáférését és azonnal szipkázhatjuk is lefelé az új programokat.

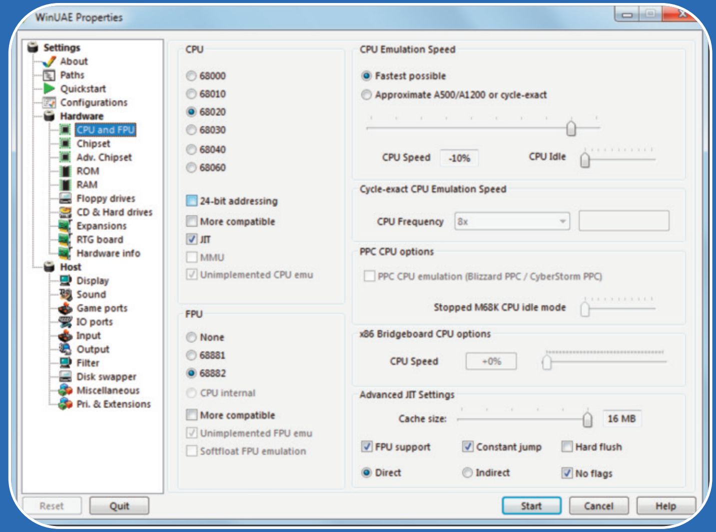












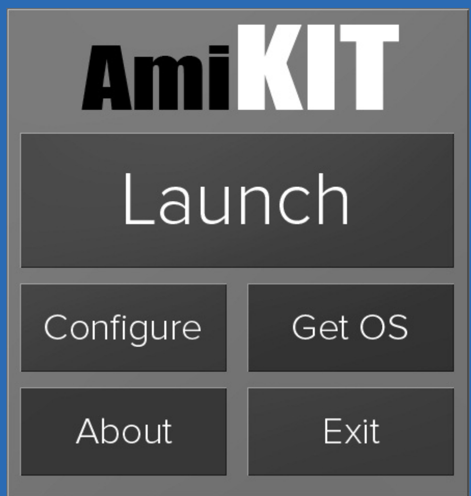
A Start menüben és a lenti kis ikonokban a leges legfontosabb és legjobb tudású Amiga programok vannak kiválasztva, telepítve, konfigurálva. Nincs, amire nem találnánk programot előre felkészítve. Zene lejátszok képnézegetők, rajzoló programok, böngészők, video lejátszók, stb. Amiből több fajta van felinstallálva azt a Start menü felajánlja, hogy a másik változatokkal használd (pl. több féle képnézegető van).

A Start menü, szép, átlátszó, többszintű, minden igényt kielégít!

Dropbox szinkronizálásra is van lehetőség, szintén a tálcára kivezetve.

Van egy érdekes lehetőség az új X-ben, a RabbitHole (nyúl üreg?). Lényegében az az ötlet, hogy ha olyan fájlt próbálunk megnyitni, amely megköveteli, hogy a végrehajtó program pécén fusson (pl. Docx, pptx, Excell táblázat, tehát szükséges Word és/vagy PowerPointer, avagy egy modern böngésző, pl. Chrome), akkor elindítja a megfelelő programot a Windows oldalról az AmiKit X.

Természetesen ez nem valódi integráció. Hiszen ahhoz magának az emulációnak (WinUAE) kellene ezt megoldania. A trükk, hogy teljes nézet esetén az előtérbe nyitja meg a wines programot és ez az integráció hatását kelti... persze, nem az. Sajnos nem működik kifogástalanul. A Kit X sokszor belekeveredik, mit hová tegyen ki. És a teljes képernyős módot is képes full ablakos nézetre váltani, és a pécés programot a WinUAE ablak alá indítani, így nem találjuk azt a takarásban. Még fejlesztésre váró funkció!



Játékok, demók „natívan" (vicces egy emuról ezt mondani) is futtathatjuk (katt és install, had menjen, vagy floppy lemezképet is adagolhatunk), avagy használhatjuk a jó kis WHDLoad keretprogramot. Mivel a WinUAE a teljes Amiga chipsetet elmulálja, így ez neki nem gond. Tökéletesen fut!

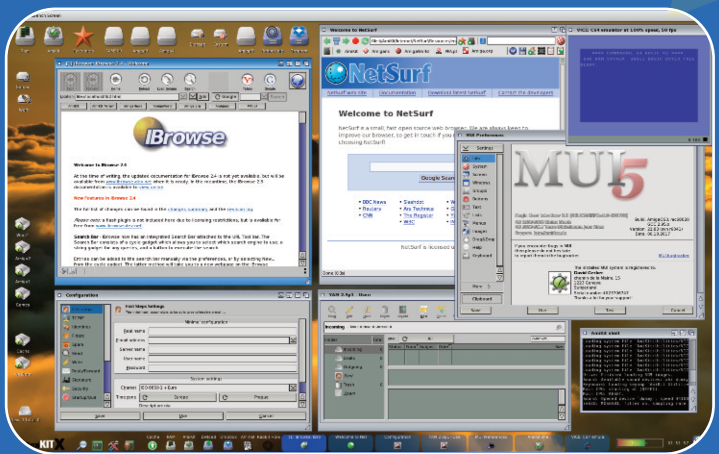
A Kit X-re 380 darab program van installálva, konfigurálva, kipróbálva, finomhangolva! Aki ennél többet tud az vagy hazudik, avagy ő fejleszti az X-et. :)

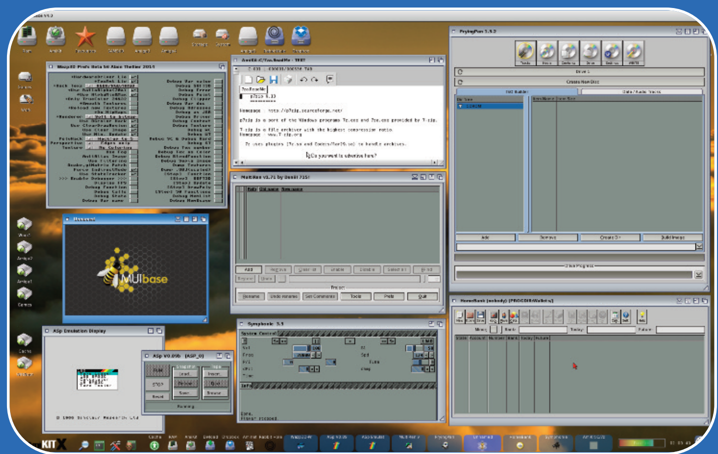
Mivel WinUAE alól fut az X, ezért tudnunk kell, hogy az AOS-t a hátán hordó UAE barmikor átkonfigurálható. F12 billentyű lenyomásra elénk tárul a WinUAE beállító képernyő és finomhangolhatjuk azt. Alap állapotban az installálás után az AmiKit MC68020-as A1200-re van beállítva. Ez nagyrészt elég is, a pécé elég gyors ahhoz, hogy ne vegyünk észre semmit a „turpisságból". De, egyes programok, demók, játékok elvárják a 060-as CPU-t és az FPU meglétét. Ezeket magunknak kell beállítanunk. A 020-as beállítás egy biztonságos beállítás csak. Természetesen elmenthető a változtatás, legközelebb már JIT-es 060-ként indíthatjuk az X-et.

Másik okosság, amiért nekem minden pécé gépemen rajta van az X, – vagy a 8.x –, hogy nagyon egyszerű a paraticionálási, másolgatási metódus egy modern gépen. Mivel gyors gépen a másolási sebesség is a sokszorosa, addig a valódi gépen ezt nem nagyon lehet gyorsítani. Ezen kívül a WinUAE már alapból ismeri az Amigán sokaknak fejtörést okozó scsi.device 4 gigás limitjét, melyet probléma nélkül kezel. Minden humbug nélkül azonnal jól kiolvassa és látja a HDD, CF, SSD vagy bármi méretét, adatait. Már egy modern HDToolbox kerül fel X alá, nem a fapados régivel kell küzdeni. Igen, lusta vagyok! :) de nem vagyok hüle! :) Nagyon sok idő megtakarítható ezzel. CF olvasó, USB-s IDE és/vagy SATA külső csatoló nem árt a pécé mellé, és akkor bármikor úrrá lehet az ember a HDD problémákon. Yeah!

Az AmiKit X és további (de akár a 8.x is) fejlesztései ajánlottak! Jó csomag, érdemes beruházni rá!

És egy érdekesség! A FlowerPot kiegészítő segítségével OS4.1FE PPC-s NextGen AOS is telepíthető fel vele. Tökéletesen működik! Szükséges hozzá Windows 7, vagy macOS 10.10 avagy Linux, egy AmigaOS 4.1 Final Edition for Classic (csak a Classic!), egy Amiga 4000 és Cyberstorm PPC ROM fájl (Amiga Forever a barátod)! További infók: **www.amikit.amiga.sk**





írta: DH1

Roland MT-32 szinti

MIDI zene az Amiga játékok alatt?

Amigán a Paula audio chip úgy jó, ahogy van. Születésekor az egyik legjobb volt és manapság is megállja a helyét. Talán némi minőségjavítás ráférne, pár plusz csatornával. De ez is csak kekeckedés. Kiválóan hozza azt a Paula amiért beleszerettünk! Pécén az FM szintézist használó hangkártyák voltak elterjedve és persze majd minden hangkütyün ott figyelt a MIDI kimenet is. Bevallom, én anno az Amiga vs PC csatában a MIDI lejátszást, mint lehetőséget nem sokra értékeltem. Valószínűleg gyenge MIDI képességekkel rendelkező hangkártyákkal hozott össze a sors. Számomra túl fura, robotos hangzású volt az Amiga mellett. De...

Nem vagyok zenei szakíró, sem hozzáértő. Megpróbáltam a lényeget röviden, tömören, egyszerűen leírni. Ha én értem, akkor tuti mindenki megérti majd! :)

Meg kell különböztetnünk három féle MIDI-t:

1. MIDI, mint a fizikai interfész, zenei eszközök csatlakoztatásához,
2. MIDI, mint a fájl formátum, melyben tároljuk a zenét,
3. MIDI, mint a General MIDI.

Ahhoz, hogy játékaink MIDI alatt is megszólaljanak, nekünk, Amigásoknak az első kettőre feltétlenül szükségünk van! Tehát kell egy külső MIDI port, mely segítségével egy MIDI kompatibilis, lejátszásra is alkalmas eszközt kell a soros porton az Amigánkhoz csatlakoztatni.

Kell egy MIDI szintetizátor is mely a MIDI zenéket szépen lejátssza nekünk. A PC-világban, az MT-32 lett a korai de-facto MIDI zenei és lejátszási szabvány. Az Amiga ezt nem támogatta hardverből *(sőt semmilyen MIDI-t sem)*. Persze egy hangfal is erősen szükségeltetik! :)

Természetesen volt lehetőség külső MIDI port csatlakoztatására mindig is. Sőt szuper MIDI programok is léteznek Amigára, mint például a Bars and Pipes. De mivel Amigán hobby használatra a MIDI egyáltalán nem terjed el, ezért a játékok 99 százaléka nem támogatja azt. Nem lehetett arra építeni egy játékprogram sikerességét, hogy van-e valakinek MIDI kiegészítés a gépéhez, avagy nincs. Sőt Atari ST gépcsalád esetén a beépített MIDI interface sem volt ehhez elég. Ezért szükségünk van egy Roland márkájú MT-32 billentyűzet nélküli szintetizátorra is. Szuper, tehát a lényeg adott.

Na de, mint írtam, az Amigás játékok nem támogatják a MIDI zenéket. Maradt az Amigában a Paula, mint hangkeltő lehetőség és minden játék ésszerűen csak ezt támogatja. Akkor hogyan lesz MIDI zenénk játékok alatt.

Sajnos ez nem minden játékhoz ad megoldást. Az ok egyszerű. Nincs a játékokban benne a MIDI zene.

DE! Vannak kivételek! Az alábbi játékok PC-n is elkészültek és a PC-s portolás miatt a kiadott verziókban bennük maradt a MIDI támogatás és maguk a MIDI zenék is, nem mindent nélkülöző hátsószándékkal:

- *Castle of Doctor Brain*
- *Conquests of the Longbow*
- *Hoyle's Book of Games Vol. 3*
- *King's Quest 5*
- *Police Quest 3*
- *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards (1991 remake)*
- *Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work*
- *Quest for Glory II: Trial by Fire*
- *Space Quest I (1991 remake)*
- *Space Quest III*
- *Space Quest IV*

Ezekben a játékokban 'amigasnd.drv', 'mt32.drv' és az 'amiga3v.drv' meghajtók is megtalálhatók. Az 'amigas.drv' a szabványos Amiga hang, a 'amiga3v.drv' adja a PC hangszóró / Tandy-szerű hangot, az 'mt32.drv' pedig nem más, mint a MT-32 MIDI driver. Akitválása a következő módon lehetséges: a 'Resource.cfg' fájlt kell szerkesztenünk a következőképen: 'soundDrv=mt32.drv', 'minHunk=210', és 'minChip=205'.

Ennyi! Vigyázat! A WHD változatokon nem mindig működik. Eredeti install verzió szükséges!



írta: YellowDog

GOTEK meghajtó és WiFi

Cserélj lemezt okostelefonnal

Ahogyan mi, úgy kedvenc Amiga számítógépeink is lassan de biztosan öregszenek. Az első időskori tünetek jó esetben maradandó elváltozás nélkül javíthatóak, gondoljunk csak a kondenzátor csere mindenki által elismert jótékony hatására, azonban nem ilyen egyszerű a helyzet, ha egy mozgó, kopó alkatrészeket tartalmazó egység mondja fel a szolgálatot, amely legtöbbször nem más mint a floppy drive. Cikkünk ezen probléma egy lehetséges megoldásáról szól, hangsúlyozva, hogy a beépített transzplantátum egy emulátor, annak nyilvánvaló minden előnyével és hátrányával, szabadságot ad, de korlátokat is állít...

Az igazi floppy drive egységek elhasználódása legnagyobb szerencsénkre nem Amiga specifikus jelenség, mivel PC-kben, CNC gépekben, és szintetizátorokban is használták az USB megjelenése előtt, az igény a kiváltásukra elegendően nagy piacot generált ahhoz, hogy megszülethessen és elérhető áron elérhető legyen egy Gotek floppy emulátor nevezetű kínai készülék. Legfontosabb jellemzője, hogy nem tartalmaz mechanikus alkatrészeket, emiatt a fogyasztása is alacsonyabb, valamint valódi lemezek helyett lemezkép fájlokat olvas *(és ír: Interneten olvasható információ szerint pl. X-Copy programmal nem lehetséges a lemezek másolása, mert üres ADF fájl az eredmény. Én Workbench alatt megpróbáltam szöveges dokumentumot szerkeszteni, majd elmenteni, sikeresen, tehát mondhatjuk, hogy Amiga DOS lemez esetében működik az írás funkció, bár természetesen azt nem állítom, hogy ez minden körülmények között helytálló megállapítás.)* egy USB felületen keresztül csatlakoztatott pendriveről. SFR1M44-U100K a típus megnevezés, 3 digites kijelzővel fekete és szürke színben kapható. Én személy szerint utóbbit részesítem előnyben, ha beépítjük nem annyira zavaró mint a fekete, de ez nyilván ízlés kérdése. Itt jegyzem meg, egy utólagos fejlesztésnek köszönhetően ma már azt is megtehetjük, hogy csupán az USB aljzatot alakítjuk ki a résben *(vagy bárhol)* és minden egyéb, a gombok, a kijelző, ízlésesen eltakarható, de erről majd később...



Sajnos vagy szerencsénkre, de az Amiga lemezformátuma nem PC kompatibilis, ennek köszönhetően a gyári firmware nem kezeli alapesetben az Amiga ADF fájlokat, emiatt első lépésként le kell cserélnünk azt a következő internetes oldalon nagyon jól részletezett metódus segítségével: **https://cortexamigafloppydrive.wordpress.com/** A folyamat nem bonyolult, de természetesen igényel elektronikai előképzettséget és eszközöket. A letölthető verzió a legújabb 1.05a, a csomagban megtalálható a később szükséges SELECTOR.ADF image is. Ha a csere sikerült, az egység használatra kész, behelyezhető a kikapcsolt állapotban lévő számítógépbe. Figyelem, elsőként a tápcsatlakozó majd azt követően jöhet a szalagkábelt.

A pendrive előkészítésére kétféle lehetőségünk van:

1. A SELECTOR.ADF tartalmaz egy firmware írójától származó kis programot, első bootoláskor elindul és kilistázza a pendrivera másolt ADF-ek neveit, melyekből összeállíthatjuk a használni kívántak listáját. Meg kell említeni azonban, hogy sajnos nem OS barát, és Workbench-re a mai napig nem készült alternatíva, nem úgy mint Windows-ra.

2. A HxCEdit nevű program segítségével, én ezt ajánlom, PC-n végezhetjük el az előbbi metódust, sokkal kényelmesebben és gyorsabban. Részletes leírás és letöltési lehetőség: **http://www.ifoedit.com/GotekADFEdit.html**

HARDVER MÁNIA / GOTEK ÉS MOBIL KAPCSOLATA

Az emulátor használata nagyon egyszerű, mindössze két gomb és egy 3 digites kijelző *(utóbbi az aktuális ADF image sorszámát jelzi)* segítségével tudunk navigálni a listában előzőleg összeállított lemezképek között. A gombok együttes megnyomása nullázza a számlálót, míg egyiket nyomogatva egyesével léphetünk előre vagy hátra, illetve, ha folyamatosan nyomva tartjuk, a számláló egyre gyorsulva kezd futni, ha jó a reflexünk, nagyjából el is találhatjuk elsőre a kívánt sorszámot...

Az emulátor használata nagyon egyszerű... valóban, de a fentiek tükrében bizony kényelmetlen is. A 618. lemezt szeretném betölteni, nyomogassam a gombot vagy árgus szemekkel figyeljem a kijelzőn az olvashatatlanul gyorsan pergő számokat...? Az első használatot követő rövid tűnődés után azt gondoltam, modernizáljuk a modern eszközt, hogy valóban hasznos és kényelmesen használható kiegészítő lehessen!

A firmware forrása sajnos nem elérhető, és nincs olyan információ a birtokomban, miszerint egyéb módon lehetne léptetni a sorszámot, pl. soros porton keresztül, közvetlenül megadva azt, így az egyetlen megoldás a két gomb „elektronikus nyomkodása” egészen pontosan annak automatizálása. Arra nem is gondoltam, hogy vezetékeket lógassak ki a gépből vagy netán a házat megfúrjam, akármilyen pici gombok vagy a kijelző miatt is. Így esett a választás az apró ESP8266 Wi-Fi modulra *(AGFERC v1.0 firmware-el)* és vele együtt a mobil telefonra, amely szinte mindig és mindenkinél kéznél van, de akár egy fiókban elfekvő régebbi készülékünket is befoghatjuk a feladatra... Az Android OS-en futó programban billentyűzeten keresztül adhatjuk meg a kívánt lemez sorszámát, léptethetjük a számlálót egyesével is fel/le illetve eltárolhatjuk 4db kedvencünket, melyeket bármikor egyetlen gombnyomással kiválaszthatunk.

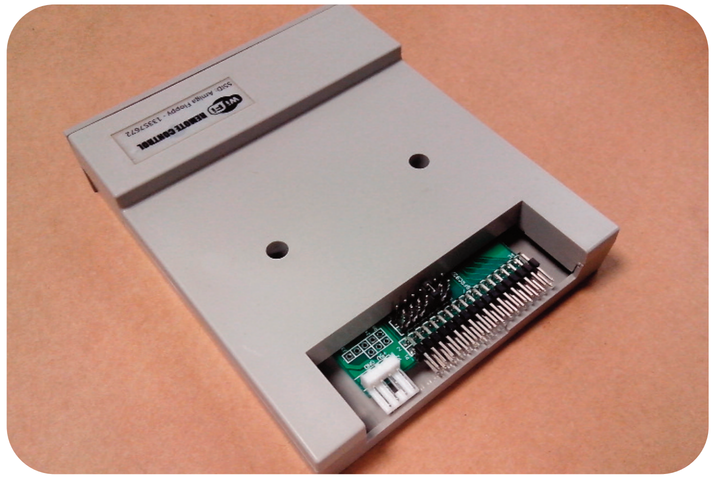
Használat közben felmerült az igény további funkciók megvalósítására, a jelenlegi 480×800-as felbontás mellé tervben van az 1080×1920-as, valamint a sorszám mellett/helyett a lemez nevek is megjelennek a program új verziójában, a még könnyebb kezelhetőség érdekében, Az Android verziót követően elképzelhető, hogy lesz PC-s is, ez esetben pl. egy laptopot tudunk majd befogni a feladatra, de ez még csak terv, mivel jelenleg egy 4MB-os FAST RAM projekt (A1200) is folyamatban van, amelyen terveim szerint szintén helyet kapna egy ESP8266... de az már egy másik történet lesz...

Előnyök, hátrányok:

+ a „lemezek” kisebb helyen, egyetlen *(1GB-os)* pendrive-on elférnek
+ a tárolás módja miatt az elhasználódás, sérülés veszélye lényegesen kisebb
+ ADF fájlok átviteli lehetősége Amiga és PC között *(WinUAE alatt illetve Total Commander segítségével, utóbbi esetben az AmigaDX v3.6 beépülő telepítését követően, lehetőségünk van PC-n olvasni és írni(!) is az Amiga DOS formátumú ADF fájl tartalmát.)*
+ gyorsan és egyszerűen készíthetünk lemezmásolatot PC-n

- nem minden típusú pendrive használható
- a gyári firmware egyszeri cseréje szükséges







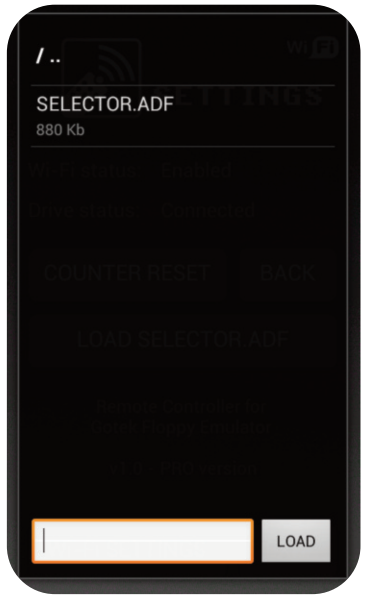
Átlátszó házas GOTEK

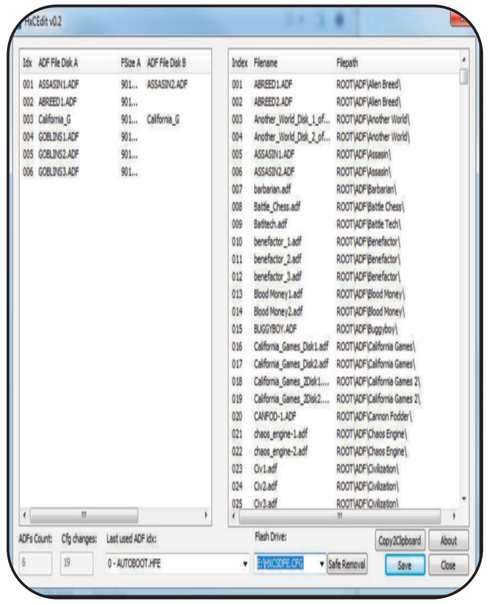


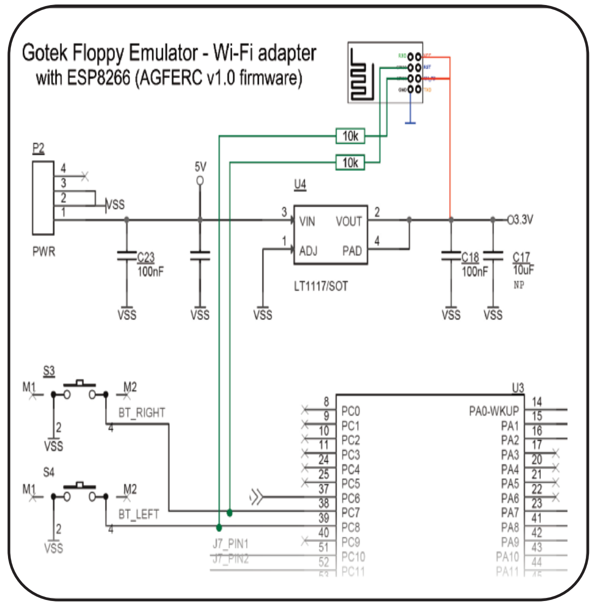












írta: Reynolds

BARBARIAN+ remastered





Nemrégiben indult el a Barbarian „újragondolása", amely először csak pár összeollózott grafikaként volt digitális papírra vetve, mára azonban szépen halad a kiteljesedés felé. Így adta magát az ötlet, hogy kicsit jobban utánanézzünk, miről is van szó. Egy rövid kérdéskört toltunk a fejlesztők elé, megtoldva az udvarias kérdéssel, miszerint bármilyen grafikai csomaggal kiegészítenék-e tisztelt válaszukat, így álljon most itt egy rögtönzött interjú egy régi-új akció-őrület megszületésének körülményeiről.

AM: Kik állnak a Barbarian+ projekt mögött?

Colin: A Barbarian+ három ember elkötelezett erőfeszítésének eredménye, Christophe Romagnoli (Ten Shu), Simone Bernacchia (JMD) és Colin Vella dolgozik rajta. Christophe a grafikus és művészeti vezető, Simone írja a zenéket a játékhoz, én (Colin Vella) pedig a program kódjáért felelek.

AM: Ki indította a remaster fejlesztést?

Colin: Eredetileg Christope-é az ötlet. Már korábban csinált pár montázs grafikát az átalakított verzióból, a Palace Software-féle Barbarianból, mielőtt kapcsolatba lépett velem. Egy Amigás programozót keresett a közösségen belül és látta a bejegyzésemet a Block Off című játékom fejlesztéséről, így eldöntötte, megkeres és előadja az ötletét. Én korábban dolgoztam különböző játék-projekteken a múltban, de nem nagyon volt alkalmam tehetséges pixel-művészekkel együttműködni és mivel megfogott az ötlet, kaptam a lehetőségen. A Block Off készítése közben álltam össze Simone-nal, egy igen tehetséges zeneszerzővel, aki számos Amiga játékban közreműködött, többek között a napokban megjelent Worthy-t is jegyzi. Felkértem a játék zenéjének megírására, így meglett a csapat.

AM: Miért a Barbarian? Egy csomó játék volna, amit fel lehetne javítani, hogy megközelítse a klasszikus Amiga játékok szintjét.

Colin: Több különböző ok is van, de a legnyilvánvalóbb az, hogy Christophe akart csinálni egy megfelelő remake-et a Barbarianból Amigára. Az eredeti verzió alig több mint a 8 bites változatok, kicsit jobb felbontásban és hanggal, pedig a lehetőség megvan egy szebben kinéző, jobb hangokkal és zenékkel ellátott verzióra, ami ki tudja használni az Amiga grafikus és audió képességeit. Engem az is hajtott, hogy még sosem dolgozhattam verekedős játékon korábban, úgyhogy izgalmas kihívásnak tűnt. Mindannyian a 80-as években nőttünk fel, olyan filmeken, mint a Conan a barbár, ami tiszta inspirációja az eredeti játéknak. Azt is gondoltuk, hogy a játék nem haladja meg a képességeinket, ami szintén döntő tényező volt.

AM: Mi volt a legnehezebb rész a fejlesztésben?

Colin: Az én szemszögemből, mint programozó, a legnagyobb kihívást az jelentette, hogy a harc rendszere hiteles legyen, meggyőző AI-val, amellett hogy elég magas képfrissítéssel működjön. Persze az 50 FPS-t céloztuk meg, bár ez, és a nagy memóriaigény miatt a minimum konfiguráció egy A1200, semmint bármelyik kevésbé erős Amiga modell. Persze próbáljuk minimalizálni a követelményeit a programnak, de még semmit nem akarok megígérni a fejlesztés jelenlegi fázisában.

AM: Pontosan mi minden változott? Mit tartasz a legnagyobb eredménynek?

Colin: A legtöbb változás a látványban van. Az eredetileg használt sima grafika igen hasonló a C64-eshez. A Barbarian+ grafikája sokkal részletesebb, kibővített színpalettával, nagyobb framerate-tel, és pár grafikus trükk segítségével a színek száma is meg van növelve.









A játék kibővült átfogó zenei résszel is, ellenben az eredeti verzióval, amiből ez teljesen hiányzott. Ezen kívül a játék tartalmaz extra adalékokat, effektusokat és bónusz pályákat, amelyek révén változatosabb a játékmenet. Szerintem a legnagyobb eredmény a megnövelt képkocka-szám, különös tekintettel arra a tényre, hogy a játék AMOS segítségével készült. Az AMOS Basic nyelv fantasztikus ha proto fejlesztésről van szó, de kemény feladat olyan komplex projekteknél, mint a Barbarian+.



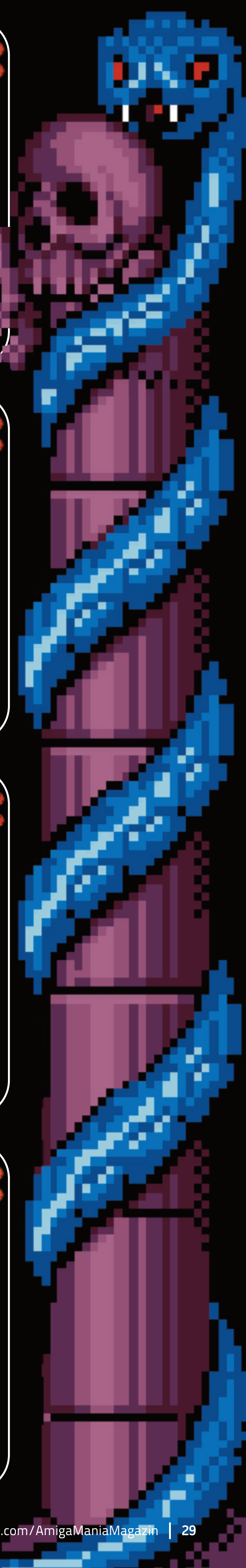
AM: Egyéb tervek, ötletek a jövőt illetően? Esetleg egy új, saját játék fejlesztése?

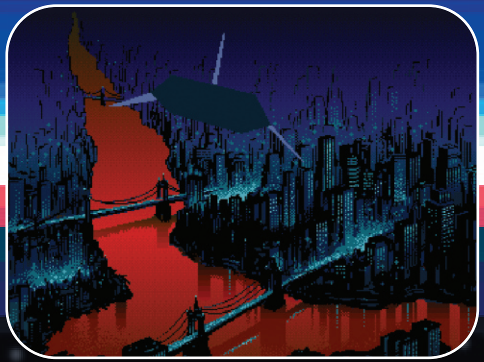
Colin: Már van egy új játékötlet a fejünkben, ami ugyan nem túl eredeti koncepció, de legalább egyedi lesz a dizájn. Van pár skicc grafikánk, de még nincsenek mélyrehatóan kidolgozva a részletek. A Barbarian+ befejezésére koncent- rálunk, remélhetőleg megleszünk vele pár hét, esetleg 1–2 hónap alatt. Beszéltünk továbbá egy másik programozóval, Francois Lecornec-el is, így készülőben van a Barbarian+ Atari Jaguarra!

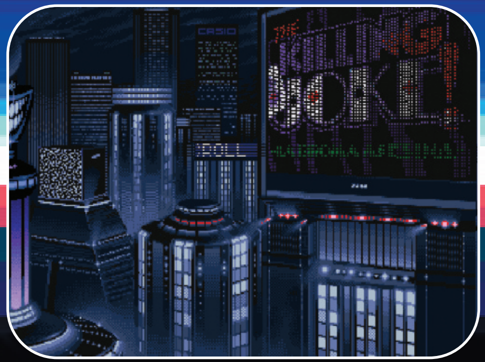


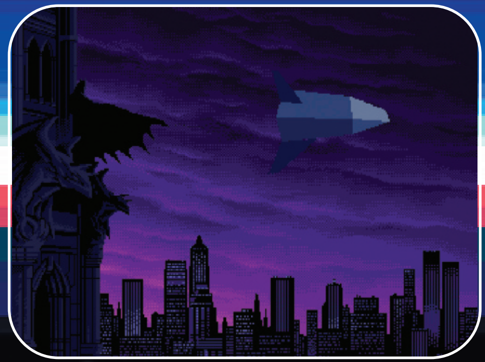


AM: Köszönjük a válaszaitokat, sok sikert kívánunk a projekthez, reméljük hallunk más programmal kapcsolatban is Rólatok!









írta: Maverick

Batman Vuelve / Batman Group | A500 OCS/ECS

Kezdjük talán – ahogy az illem diktálja – az öregebbel, *„aki"* nem más, mint a Batman Vuelve. A demó cseppet sem meglepő módon a Batman Group alkotása és az 1995-ös Posadas partyn ért el első helyet az Amiga demó kategóriában.

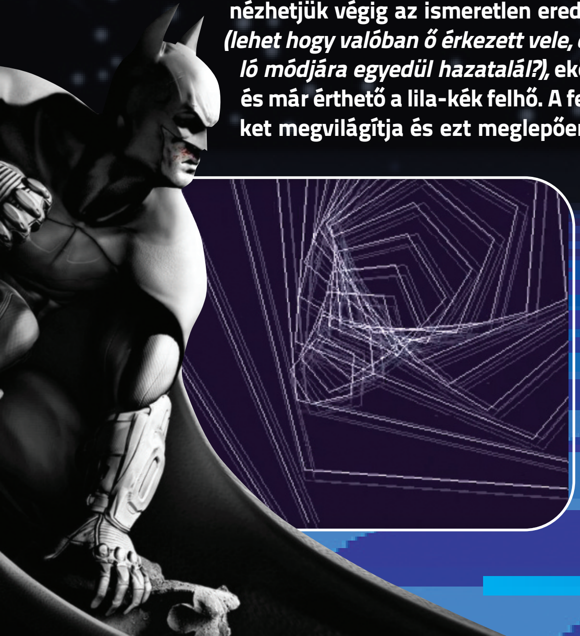
Többnyire tematikus cuccról van szó, nem véletlen ez a sok Batman így egy helyen, ez bizony kőkeményen Gotham utolsó reménységeként ismert passzentos bőrszerkóban szaladgáló/repkedő szárnyas barátunkról szól, legalábbis a demó technikai középső részét leszámítva. Indulásnak egy Gotham City felirat fogad minket, alatta pedig egy *„Valmikor a jövőben"* – cseppet sem elcsépelt – frázis. Sebaj, a helyszín úgy tűnik stimmel, a valamikor a jövőben pedig akár már el is múlhatott azóta... Rögtön érkezik az első scene, amiből az mindenesetre kiderül, hogy a pixelgrafikák nincsenek eltúlozva. Gotham városát látjuk, meglehetősen értelmezhetetlen perspektívából, középen a várost kettéválasztó folyó és a rajta átívelő hevenyészetten megrajzolt hidak. Az épületekből sprite lángcsóvák törnek elő, ők emésztették fel azt a színmennyiséget amivel a várost szépen kivitelezni lehetett volna. Aztán érkezik egy kis repülő herkentyű és elszáguld a képzeletbeli kameránk előtt. Erről elsőre azt gondoltam, hogy Batman kis egyszemélyes légi járgánya, de később kizárásos alapon ezt a feltételezésemet el is vetettem. Ha tévedek, úgy a körülmények áldozatává váltam.

Üdvözlet minden kitartó Amiga Mánia olvasónak! A mostani demólógiában két party győztesre esett a választás, de kettejük megjelenése közt jó 21 évnyi időrendbeli eltérés van és mindkettő a jó öreg hölgyre készült vagyis az A500-ra.

A snitt után a város toronyházait láthatjuk egy tető magasságából. Ez már sokkal jobban kivitelezett, tele az akkori sci-fi filmekben divatos futurisztikus reklámokkal, kivetítőkkel. Persze a látványvilág nem veszi fel a harcot egy Hollywood díszlettel, de emlékeztet valahogy azokra és OCS-hez képest ez teljesen oké így. A kis repülő ismét elrepül előttünk és a következő scene-en már személyesen láthatjuk Batman barátunkat ahogy egy toronyház oldalán a vízköpőkön állva feszít, miközben jól ismert köpenyét lengeti a szél. A felhők kék és lila színben pompáznak a háttérgrafika picit elnagyolt de rendben van. Ezúttal Batman-nel együtt nézhetjük végig az ismeretlen eredetű repülő szerkezetet *(lehet hogy valóban ő érkezett vele, és a járgány most okos ló módjára egyedül hazatalál?)*, eközben szépen villámlik és már érthető a lila-kék felhő. A felvillanó villám a felhőket megvilágítja és ezt meglepően jól sikerült kivitelezniük. A következő pillanatban a bőregerünk fejest ugrik a toronyházról, ha nem ismernénk, azt hihetnénk öngyilkos hajlamai vannak. Ekkor jelenik csak meg a főcím logo, a Batman Vuelve. Utána olvastam, a vuelve spanyol szó, magyarra fordítva kb. azt jelenti 'gyere vissza'. A logo elég sablonos, viszont a csapat logojának prezentálásához szerencsére már látványosabb forgatókönyvet találtak ki.

Aztán a tematikus rész itt egyelőre véget is ér, érkezik egy 3D plotter szekció, szokásos alagút effektekkel. Semmi kirívó, eléggé elterjedt effekt és a megvalósítás sem tér el a megszokottaktól. Lehet, hogy a pontok száma rekord mennyiségű, de nem számoltam meg őket. :)

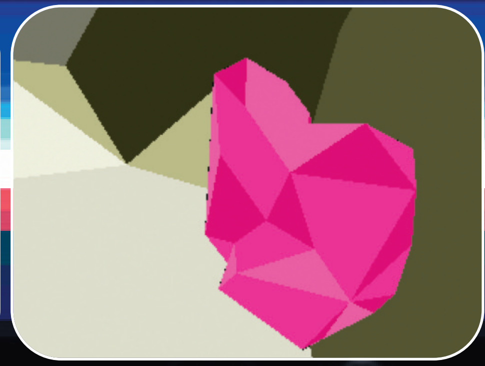
A következő trükk még mindig az alagútban repülős téma, de ezúttal tényleg ötletes a megvalósítás. A háttér rajzolt és overscan, vagyis alapból a középső részt látjuk. Az 'alagút' pedig vektor méghozzá nem csupán néhány vonal hanem korrekt 3D shape-ek. Mikor az alagút elhajlik valamelyik irányba, a háttér is elmozdul vele, amitől a repülés feeling jobban érvényesül. Ez eddig a legjobban kidolgozott jelenet a demóban. Őt pedig egy fraktál zoom követi. Megszólalásig hasonlót láttam már másik demóban, persze ettől még jól néz ki és a sebességével sincs baj. Ha még nem kerültünk elég távol az eredeti témától, no majd most. 90-es évek demója nem érhet véget vektor kocka nélkül! Érkezik is egy, méghozzá az oldalán rohanó gepárd sziluettel. Ez még nem lenne túl vaskos, de a gepárdunk körbe szaladgál a kocka oldalain, átlapolódva az éleken is. Nyamm... ez így bizony nagyon nem gyenge. A nagymacska animációja most valamiért eszembe juttatta a CATS demót ahol egy macska szépen animált mozgását valósították meg. Miután a gepárdunk kiszaladgálta magát, egy Batman Returns poszter következik. Ezt nagyítgatja és scrollozza is méghozzá kiváló sebességgel, sőt a következő jelentben zselé kockára feszíti. Nagyon látványos effekt, így már érthető az első helyezés, mert ez bizony nem bakfitty. Eztán némi szövegelés következik, amit egy vonal vektor Batman fej követ. Közben egy nagyon jó minőségű pixelgrafika villan be ezúttal egy igazi denevérrel Stephen King stílusban. Jön még némi greetings és credits szekció természetesen, de előbb egy óriási toronyház a tetején egy masszív, betonból készült Batman jellel, annak tetején pedig személyesen Batman barátunkkal.

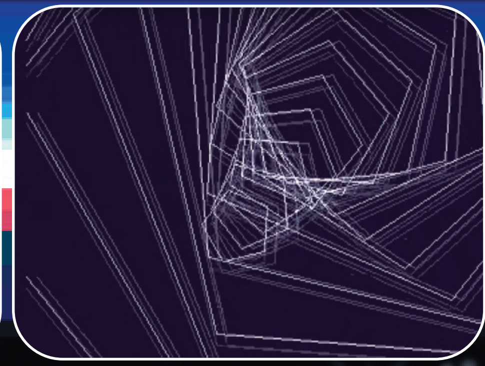












írta: Maverick

e255 / Bomb - Sanity - Dreamdealers | A500 OCS/ECS

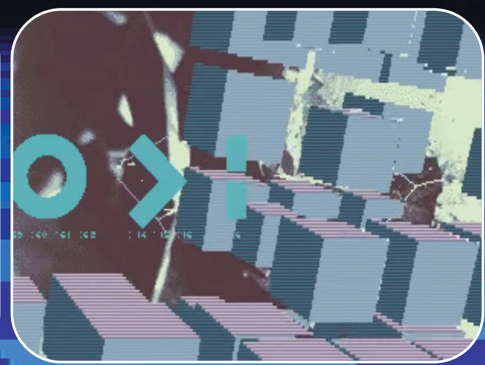
Lássuk most a másik alanyt, ami a 2016-os Evoke party alternatív demó kategóriában lett győztes név szerint az 'e255'. Elsőre azt gondoltam, hogy valami tartósítószer, de megnéztem és nem az. :D Viszont létezik egy Európai fémipari szabvány ahol találtam egy 'e255' nevű minőségi acélötvözetet.

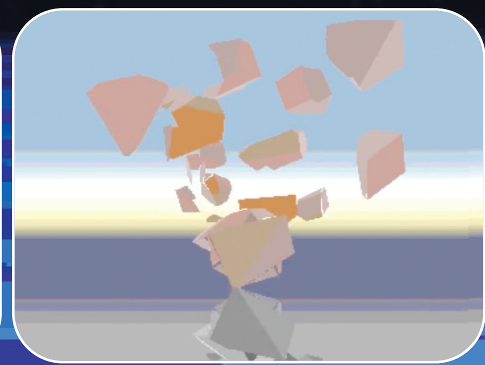
Első blikkre is látszik a korkülönbség az előbbi demóhoz képest, mert ez a 20. másodpercben bejelentkezik, hogy „hé, ide az első helyet de rögtön". Már a zene megszólalásakor tudtam, hogy nem gyenge a cucc. A zene igényes és inspiratív, nagyon jól illeszkedik a látványhoz, Moby keze – vagy inkább füle – munkáját dicséri. Az első scene viszonylag egyszerű, de ötletes. Egy fix háttér előtt dob fel szövegeket, no de speciális karakterekkel helyesebben gliphekkel úgyhogy nem kell magunkat fárasztani az olvasással. :) A háttér marad, de a szövegek helyett immár egy vektor blob effektet látunk amin egy distortion overlay kapcsolódik KI/BE ami csak tovább emeli a látványt. A blob amúgy önmagában is jópofa, ilyen vektoros megvalósítást OCS-en nemigen láttam még. Érkezik egy 3D kockákból álló array amiben a kockák mérete ciklikusan pulzál miközben a kamera körbe forog, ráadásul a kockák oldala nem sima flat filled vector, hanem egy speciális csíkos stencil mintát kapott. Szép kidolgozott effekt ismételten. Ezt a főcím logó váltja ami az eddigiekhez képest puritánabb grayscale vektor technikát használ. Ezután megcsodálhatunk egy remek pixel képet. Nem versenyezhet egy AGA csodával, de ne feledjük, hogy ez egy OCS demó! Amúgy egy leányzót ábrázol. Jön némi glenz vektor ami oldscool effekt, de kihagyhatatlan része egy jó vektoros demónak. Ez itt kimondottan jól kivitelezett fajta, az object elég komplex és a színek is remekül be vannak lőve. Ami ezután következett az nagyon meglepett, mert ilyet demóban eddig nem pipáltam. A készítő csapatok neveit olyan módon jelenítették meg hogy az szerintem rendhagyónak mondható. A csapatnevek (Bomb, Sanity és Dreamdealers) egyenként feltűnnek, mindegyik mögött egy-egy amorf fémtömb szerű 3d object (ez lenne az e255?). Ezután a csapatnév eltűnik a mögötte levő object pedig darabokra törik. De nem csupán 1-2 darabra, hanem mintha csak egy Bullet physics bemutatót látnánk alacsonyabb minőségben, a modellező programokban használatos fracture effekttel. A darabok aztán egy ground plane-en szanaszét gurulnak miközben egymással is ütköznek. Nem kérdés hogy pre(előre)kalkulált dologról van szó, de akkor is, libabőrös lettem tőle! Nagyon durva scene én ezért önmagáért tíz pontot adok a produkcióra. Jön még ezután egy vektor kalandozás alagútszerű járatokban, ami valószínűleg szintén az e255 nevű anyagban történik és egy felejthető roto zoom effekt majd az endpart ami egy sima vertikálisan scrollozott szöveg, de a háttér furmányos grayscale grafika tele tervrajzszerű ábrákkal és az egész háttér a szöveg felfele mozgási sebességénél lassabban scrollozódik némi parallax hatást keltve. Sajnos elég hamar véget ér a bemutató, de tekintettel a hardware igényekre ez egy nagyon korrekt stuff. A képi világa nagyon jó, a hátterek tele pasztel színekkel, amitől a hatás nagyon modern, ezelőtt csak AGA gépeken láttam hasonlót. A zene, ahogy írtam remekmű és az összhatás is egyedülálló.



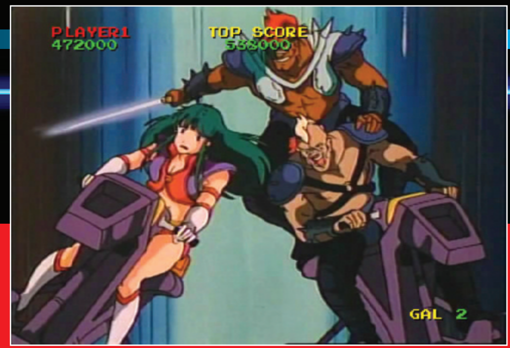
Nos nem kérdéses hogy a demó programozás irdatlan fejlődésen ment keresztül az elmúlt 20 évben is, erre volt kiváló példa a két – a maga idejében csúcsra járatott – demó és az sem lehet vita tárgya, hogy a patinás csapatok még manapság is képesek komoly meglepetéseket okozni mindenféle 24 és 32 bit vagy full screen AA nélkül is. Remélem, sosem hagynak fel ezzel a kellemes szokásukkal. Megköszönöm a megtisztelő figyelmet, találkozunk a következő demólógiában.



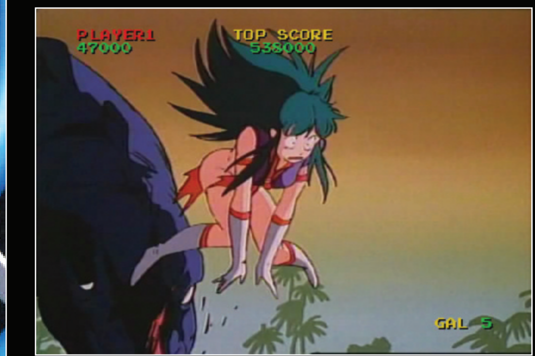




dupla CD32. oldal









Annak idején a ReadySoft játékai nagy sikert arattak rajzfilmszerű grafikájukkal és remek zenéikkel, hangeffektjeikkel, a 80-as évek végén illetve a 90-es évek hajnalán. Don Bluth és csapata valóban mérföldköveket alkotott a Dragon's Lair és Space Ace szériákkal, illetve a Guy Spy – The Crystals of Armageddon című opusszal. Körülbelül eme klasszikusok adták az ihletet a Time Gal néven futó program megszületésekor is. Lássuk, ez alkalommal mennyire sikerült világklasszist összehozni?



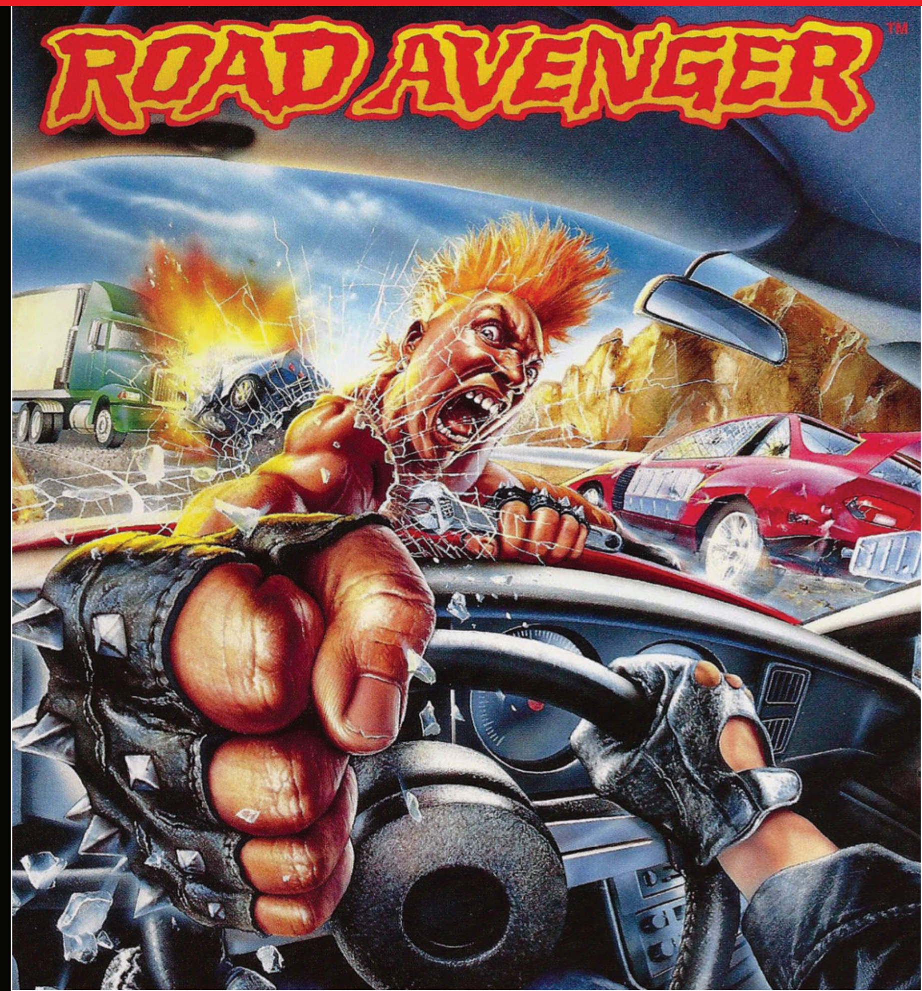








A Road Avenger szintén egy LaserDisc klasszikus és szintén Earoktól, melyet a PixelGlass égisze alatt ad ki Amigára és CD32-re! A Reimagine-nek, – Earok vállalkozásának céges neve –, egy szintén lézerlemezes klasszikust már köszönhettünk a Time Galt *(lásd a 32. oldalon)* képében és a csodás Giana Sisters S.E.-t is ő készítette el! Technikailag hibátlan! De tovább ment Earok és Amiga technológiát felhasználva (CDXL) tették elérhetővé számunkra! Csakhogy ez HAM8-as CDXL, AGA gépeken! Woahhhh!







Egy LaserDisc játék CD32-re...

A program tehát átirat, Erik Hogan (a.k.a.) Earok munkája. Tömörítve is 300 MB feletti méretű, így értelemszerűen nem kell floppy-s verzióban reménykednie senkinek. Ekkora adathalmazba már nem kevés hang és képi adatnak kell legyen helye, és valóban, a játék gyakorlatilag folyamatosan teljes képernyős animációkat tol nekünk, miközben a CD32 mechanika lelkesen pörgetheti az üzemórákat.

De miről is van szó? A Time Gal afféle interaktív játék, azaz a gép megállás nélkül tol nekünk valamilyen videót, a játékos pedig a megfelelő pillanatban mozdítva a joyon, esetleg nyomva a tűzgombot, tudja terelni hősünket a csapdákkal tarkított világokon. Tematikáját illetően ugyanaz a koncepció, mint a Guy Spy-ban vagy akár a többi ReadySoft játékban, tehát a joystick / joypad megfelelő irányát és/vagy a tűzgombot megnyomva tudjuk kivédeni a ránk rontó veszedelmeket, illetve haladhatunk előre a történetben. Elsőre nagyon látványos, ahogy egy teljes képernyős rajzfilm elevenedik meg a CD32-nek valamint a mi áldásos tevékenységünknek hála. Mielőtt azonban mindenki eszét vesztve dobja el magát a csodától, nem árt leszögezni, hogy ez leginkább egy interaktív mese, másrészt a komplexitása messze elmarad például egy Super Stardust-tól. Olyannyira, hogy még a belőle készült longplay videó is alulról karcolja a 20 percet Youtube-on.

Ebből persze mindenki leszűrheti, hogy eme ismertető leginkább az újdonság ereje előtt tiszteleg, semmint az egekbe akarja magasztalni ezt a CD32-es release-t, mert ez utóbbit sajnos nem igazán lehet ebben az esetben. Mindenesetre azoknak, akik a mai napig rajonganak a VHS videók és a manga rajzfilmek hangulatáért, bizonyára értékelni fogják azt a nem kevés munkát, ami ebbe a projektbe lett helyezve. Végül is, ha az ember elfárad a sok Subwar 2050-ben, a point'n'click kalandjátékokban vagy a Shadow Fighter very hard fokozatban történő legyalázásán, pihentetheti megfáradt szervezetét ezzel az érdekes gyöngyszemmel.

ÉRTÉKELÉS

OCS/CD32	
GRAFIKA	4 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek
+ Változatos, folyamatos akció

Gyengeségek
– Szokatlan irányítás



írta: Reynolds

...és még egy, minden Amigára

Vár rád egy könyörtelen, bosszúállós, autós üldözős, gengszteres kaland melyben meg kell tisztítanod az autópályát, a söpredéktől és bosszút kell állnod feleséged gyilkosán! A SEGA CD elóddel rendelkező Road Avangernek ez a rövid története.

Az irányítás a szokásos, jobbra, balra, fel, le, tűzgomb és ennyi. Mindig a jó időben és pillanatban kell a megfelelő gombra tenyerelni. Nem bonyolúlt! Hogy melyik ez a gomb azt a jaték jelzi számunkra. Azonban nagyon gyorsan kell reagálnunk ezekre a hirtelen felvillanó feliratokra. S így egy izgalmas filmet nézhetünk végig némi interaktivitással fűszerezve. Ha rontunk 2 életünk még rendelkezésre áll és ennek elfogyta után láthatjuk csak a Game Over feliratot. Ezután azonban előről kell kezdenünk a játékot. Mivel a történet lienaris és nem változik így megtanulhatóak az egymást követő teendők. A grafika profi anime/manga stílusú, egy megelevenedett képregény. Az audió is egész jó, újra keverték az Amiga kiadáshoz. De persze az eredeti sem tökéletes, de csak jól jártunk ezzel a feltupirozással!

Technikai infók: Teljes sebességgű HAM6 videó kapunk minden OCS gépen! High Quality HAM8 videó AGA gépeken (lásd később)! Újramasterelt hang! Több mint 30 perc FMV akció! Sega és Arcade intró és zene! 6 nehézségi fokozat!

Nézzük meg a hardver követelményeket is, mert nem mindennapos lehetőségeket rejt a többféle kiadás (igen, több verzió tölthető le gépünk lehetőségéhez mérten). ***OCS-CD32 verzió:*** minimum MC68000 processzor, OCS chip set, 1MB szabad Chip RAM (2 MB RAM szükséges), 500 MB szabad hely a merevlemezen, vagy 2×CD-ROM meghajtó. Tehát alap CD32-n játszható ez a verzió, de CDTV-n már nem. **AGA verzió:** minimum MC68020 processzor, AGA chip set, 1MB szabad Chip RAM (2 MB RAM szükséges) 600 MB szabad hely a merevlemezen, avagy 4×CD-ROM meghajtó. Ezt verziót már nem tudja a CD32 lejátszani, FAST RAM bővítéssel is kevés, hiszen csak 2× CD-ROM-ja van. Jó játékot!

ÉRTÉKELÉS

OCS/AGA/CD32	
GRAFIKA	5 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek
+ Csúcs grafika és hang

Gyengeségek
– ACD32-es hardver limitáció



írta: Reynolds

CD32 XMAS Disc 2017

írta: Reynolds

Játékbemutatók és előzetesek CD-n

Az utóbbi néhány évben elszaporodtak a compilation (válogatás) CD-k, kompenzálandó a CD32-re jellemző programhiányt, amely átokként sújtotta a modellt már a rövid életű fénykorában is. Most egy nemrégiben megjelent válogatáslemezt piszkálunk meg, amely az elmúlt időszakban kiadott játékprogramok demókat foglalja össze, a 2017-es év végéhez igazítva. A teljesség igénye nélkül álljon itt egy gyors ajánló. Nem térünk ki minden programra, azon egyszerű oknál fogva, hogy kevés a helyünk és van amely külön oldalt kapott jelen számunkban.

Alarcity Demo

Erik Hogan egy igencsak ígéretes demót prezentált a készülődő játékból. A kellemes kis akció-orgia a maga sajátos, rajzfilm-szerű grafikájával és az akadás mentes scroll segítségével garantáltan remek szórakozást jelent bárkinek. Konkrét story-t nem tudok, amivel be lenne vezetve a játékmenet, remélhetőleg hamarosan ez is összeáll. Igazából csak egy kifogásunk lehet a programmal szemben, a kissé gyermekded grafika. Ha a mindenféle színes pacák helyett különböző animált pl. katonák, robotok, stb.) ellenfelek rontanának ránk, a motiváció is rendesen a plafonon lenne egy jó lövöldözésre. Az eredetileg tervezett konfiguráció egyébként alap 1200-es, amelyen zökkenőmentesen kell futnia a programnak.



Alarcity

Blocky Skies

Egy igen eredeti, jópofa program. feladatunk nem más, mint a képernyő bal széléről átjutni a jobb oldalra úgy, hogy a közlekedésre használható mezők által jelzett útvonal csak a pálya megkezdésekor villan fel egy rövid időre, ha nem figyelünk, könnyen a semmibe hullhatunk. Kis gépigény, remek hangulat, a hosszabb távú szórakozás is garantált. Aki bírja az ötletes, jól kezelhető ügyességi játékokat, jó lóra tesz, ha ezzel üti el az idejét, nem csak esős napokon.

Blue Escape

Egy nehezen értelmezhető űr-repkedés. A cél eljutni újabb és újabb bolygókra úgy, hogy a képernyőn balról jobbra haladva kikerülünk minden szembe repülő objektumot. Ehhez semmi egyéb teendőnk nincs, mint jókor megnyomni a tűzgombot. Ha mond bárkinek is valamit a Flappy bird, hát ez ugyanaz csak űrhajóval. A kivitelezés elég kezdetleges, a mozgás nehézkes, a játékban sok a grafikus bug. Igazán nem erőltetném, legfeljebb újraírt fizikával és kevesebb grafikai hibával.

Boxx Trilogy

Ha eddig nem tudtam, mi hiányzik, akkor ez a trilógia segíthet megadni a választ. EGA szintű grafika, ami a színválasztást és azok mennyiségét jelenti egyidejűleg a képernyőn, darabos scroll, nehézkes játékmenet. A koncepció klasszikus oldalnézeti mászkálásra épül, de a chip-tune hangszerelés és a grafika kezdetlegessége miatt igazából az sem érthető, miért lett második és harmadik rész. Bocsánat érte, de leginkább elborzadni jó, semmit szórakozni.



Bridge Strike Winter

Bridge Strike Winter demo

A Tanks Furry mögött álló csapat új őrülete. Igazán stílusos, minimál dizájn, ami mégis működik. Remekül játszható, lövöldözős őrület, a'la Hybris de tudva a TF minőségét, nyilvánvaló, hogy a demó kipróbálása csak erősíti az igényt az újabb és újabb körök indítására. Remek hangulatú oldskool akció-őrület. Megkockáztatom, már ezért a demóért bőven érdemes beáldozni egy üres korongot.

Climby Skies

A némiképp hasonlatos név ne zavarjon össze senkit, a játéknak nincs köze a Blocky Skies-hoz.



A feladatunk egy fiú irányítása, akinek célja egyre fentebb és fentebb jutnia egy felhőkarcolón. A főhős – aki engem leginkább a Soccer Kid-ben játszható karakterre emlékeztet – remekül meg van rajzolva, nem különben a ránk váró ellenfelek. Remek instant szórakozás, akár többszöri nekifutásra is. Komplexitásában az Androidos játékokat hozza, gyors szórakozás pár pillanat alatt.

Ego Wings Alpha

Ez a demó még 2016-os, azóta elvileg született újabb példány is. A játék a klasszikus SWIV / Banshee stílusában operáló lövöldözős őrület. Ebben a korai kipróbálható példányban négy különböző ellenfél tűnik fel, amelyek egy egész kellemesen változatos táj fölött repkedve (kivéve az ágyú) törekszenek életünk megkeserítésére. Kitűnő hangulatot teremt a pixelgrafika, kellemesek a hanghatások. Nálam a jelenkori sufni projektek között nagy riválisa a Bridge Strike-nak.

Else We Get Mad

Erre a programra akkor is szánnék lemezt, ha egymagában lenne a korong tartalma, mind a 700 Kb-nyi méretével. A Különben Dühbe Jövünk adta a témáját a scrollozós, Golden Axe (vagy akár Final Fight) jelleggel felvértezett pofonosztásnak, ahol a két Legenda, a szakállas, pocakos Bud Spencer és a kék szemű, izmos Terrence Hill közül választ hatunk, hogy aztán végig csapkodjuk a rosszfiúkat a film egyes jelenetein. Az egy lemeznyi tartalom talán kiegészíthető lehetett volna változatosabb háttérekkel, esetleg beférhetett volna egy felülnézetes (Skidmarks?) nézőpontból ábrázolt buggy-verseny. De ne fanyalogjunk, a José A. Gonzales nevével fémjelzett szereplők grafikája szerintem így is világbajnok (míg a hátterek sajnos kidolgozatlanok), nálunk a gyerekekkel sokszor lesz terítéken, mint egy jó kis sör-virsli verseny.



Giana Sisters S.E.

Giana Sisters S.E.

Korábban önállóan is megjelent ez a játék, ami az eredeti, 1987-es (!) verzió tuningolása. A Nintendo 3DS-re megjelent remake adta az inspirációt, illetve az intró-animációt, de ki lett egészítve új effektek-kel és egyéb okosságokkal az Amigás verzió, hogy azután egy lendülettel elérhető legyen Amiga ADF, WHD és CD ISO formátumban. A klasszikus hangulat, új köntösben. Mindenképp érdemes elővenni és rendbe szedni a berozsdásodott reflexeinket. Sokat nem lehet írni róla, nemigen van olyan Amigás, aki ne ismerné a Giana nővéreket.

Golden Wing Party Edition

Egy Stardust-klón, valamivel szerényebb grafikus eszköztárral felvértezve a nagy elődnél, de ettől függetlenül a stílus szerelmeseinek bizonyára tud pár kellemes percet, esetleg órát okozni. Sok mindent nem igazán lehet mondani a programról, talán egy kipróbálást azoknak is megér, akiknek nem szívügye a műfaj.

Highway Sprint

Annak idején a The Spy who loved me című Amigára és C64-re megjelent játékra volt jellemző ez a műfaj, amelyben autónkkal folyamatosan haladva kellett egyre messzebb jutni. Itt a feladat hasonló, kellemes, pixelezett látványelemek segítségével tudunk elmerülni a száguldás élményében. Jelenleg még csak játszható demó formájában, de remélhetőleg hamarosan a teljes játék is elérhető lesz.



Reshoot R

Killer Bees

Videopacról átemelt ötlet, szerintem kár volt fáradni vele. a piros, sárga és kék objektumok kusza összevisszasága esélytelen bármilyen Amigás játékkal felvenni a versenyt, még akkor is, ha olyan legendásan rossz portokat említek itt, mint például a SEGA Outrunja. Erősen felejtős anyag.

Lumberjack Xmas

A Flappy Birdhez hasonlatosan egy rém egyszerű, mégis remek rövidtávú időtöltést biztosítani képes játék a Lumberjack. Elérhető C64-re is, az Amigás verziót elméletileg abból hozták össze, némiképp feljavított grafikával és jópofa főcímzenével. Remek alkalmi időtöltést tud jelenteni.

Plumpy AGA Fixed Edition

Megint egy remek kód, ahol a vizuális elemek stílusvilága két lábbal tapossa a jó ízlés romjait. A scroll olyan sima, hogy lefolyik a képernyőről, a színekkel sem spóroltak a készítők, ám a főhősünk, valamint az ellenfelek érthetetlenül egyszerűek. Ha kicsit jobban tuningolták volna a grafikát, egy a klasszikus nevek mellé sorolható produktumról beszélhetnénk. egyébként a szokásosnak mondható oldalnézeti játékról van szó, ahol a cél a begyűjthető extrák és kulcsok felkutatása, valamint az ellenfelek és pályákon elhelyezett halálos csapdák elkerülése.



Plumpy

Reshoot R demo

Richard Löwenstein nem csüggedt el a Reshoot relatív sikertelensége kapcsán, inkább újult elszántsággal fogott hozzá Reshoot R néven az előd minden szempontból történő felülmúlását. javított grafika, jobb mozgás és hangok. Én csak a túlságosan művészies megközelítés miatt „haragszom" a játékra, nehezen tudok azonosulni egy forgó rombusszal. A Project-X, Apidya, Agony és hasonló programok karaktereit sokkal inkább terelgetném az ellenséges csapatok ellen. Mindenesetre kipróbálni érdemes, hátha valakinek ez a grafikus irányzat pont az eredetisége miatt jön be.

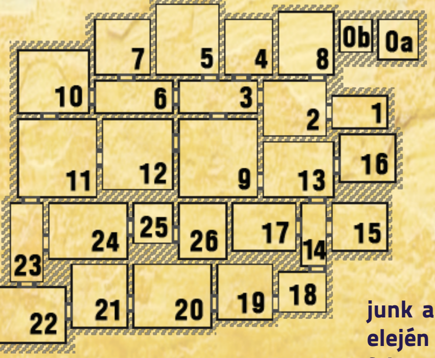
the payoff

Cadaver

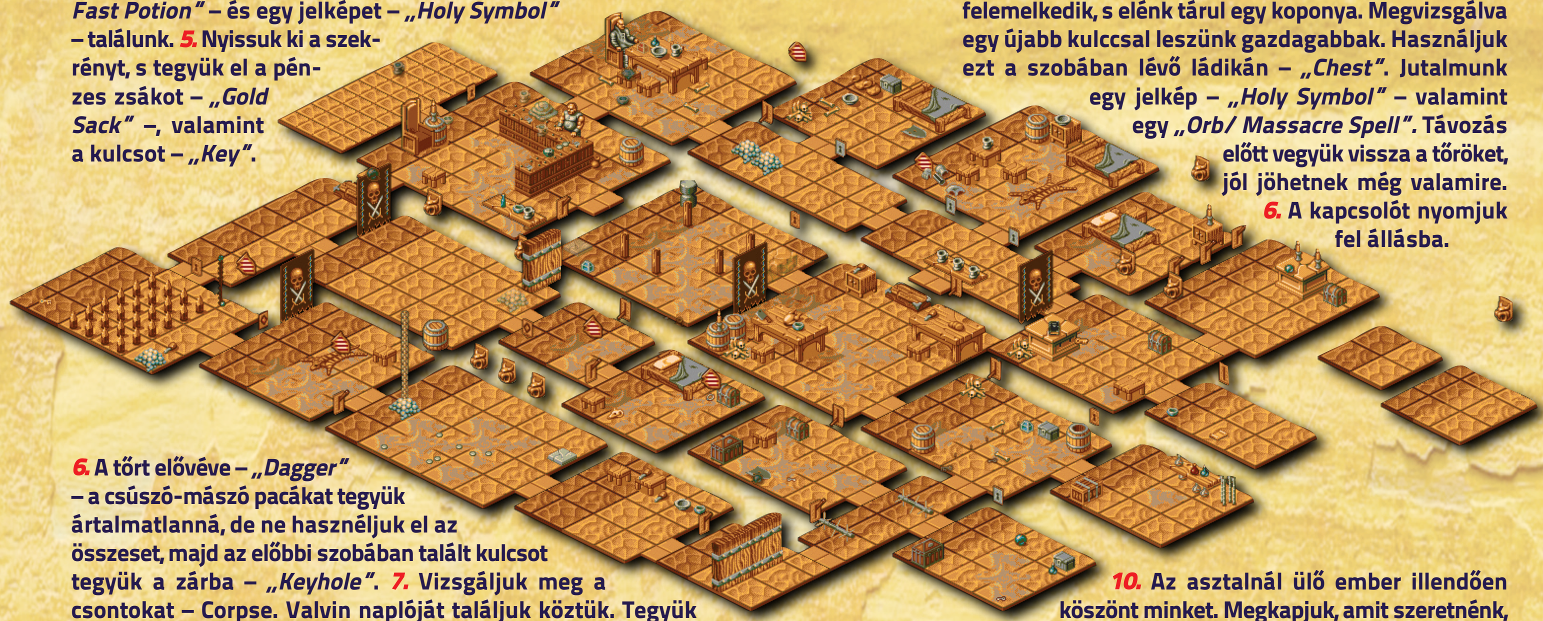
írta: Kukacmarci

A nagysikerű és felettébb nehéz Cadaver folytatása. Aki azt ismerte, itt is azonnal képben lesz. Nem sokat – értsd ez alatt – semmit sem változtattak a bevált recepten. Grafika, irányítás, játékmenet teljesen megegyezik az elődével. Minek is változtatni azon, ami egyszer már bejött? Alapvető, mindent meg kell vizsgálni, s el kell vinni – hogy hidakat lehessen építeni. Mivel a végigjátszás egy pöttyet hosszúra sikeredett, így csak a szobákban elvégzendő feladatokat írom le.

A számok az adott szobákat jelentik – térkép mellékelve –, de természetesen mindent vigyünk magunkkal az egyszer még jó lehet valamire alapon. **1.** Vegyük fel a naplót, majd egy hanyag mozdulattal dobjuk is be a falon található nyílásba. **2.** Vegyük ismét magunkhoz naplónkat, s vizsgáljuk meg a holttestet. Orcsine naplójával leszünk gazdagabbak. Olvassunk bele a könyvbe – *„Tome"* – is az oltáron. **4.** Szólítsuk magunkhoz a párna alatt található tőrt, majd rámoljuk ki a szekrényt, melyben egy üveget – *„Flask/ Super Fast Potion"* – és egy jelképet – *„Holy Symbol"* – találunk. **5.** Nyissuk ki a szekrényt, s tegyük el a pénzes zsákot – *„Gold Sack"* –, valamint a kulcsot – *„Key"*.



Purval naplóját is a nyílásba. **8.** Most már kinyithatjuk a ládát. Kettő pénzes zsákot – *„Gold Sack"* – találunk, amiket annak rendje és módja szerint átveszünk megőrzésre. **7.** Vizsgáljuk meg a ládát. Csapda védi, ezért használjuk fel az egyik *„Dispel Trap"* varázslatot. Rámoljuk is ki nyomban. Egy tőrrel, – *„Dagger"* – egy szent aurában tündöklő dobozzal, – *„Casket"* – valamint egy gömbbel – *„Orb/Turn Monster Spell"* – leszünk gazdagabbak. **2.** Álljunk az oltár elé, s mindkét tőrünket dugjuk be az elején található nyílásokba. A falon lévő textil tapéta felemelkedik, s elénk tárul egy koponya. Megvizsgálva egy újabb kulccsal leszünk gazdagabbak. Használjuk ezt a szobában lévő ládikán – *„Chest"*. Jutalmunk egy jelkép – *„Holy Symbol"* – valamint egy *„Orb/ Massacre Spell"*. Távozás előtt vegyük vissza a tőröket, jól jöhetnek még valamire. **6.** A kapcsolót nyomjuk fel állásba.



6. A tőrt elővéve – *„Dagger"* – a csúszó-mászó pacákat tegyük ártalmatlanná, de ne használjuk el az összeset, majd az előbbi szobában talált kulcsot tegyük a zárba – *„Keyhole"*. **7.** Vizsgáljuk meg a csontokat – Corpse. Valvin naplóját találjuk köztük. Tegyük is el. **1.** Visszarérve ide dobjuk be a fali nyílásba Orcsine és Valvin naplóját. **8.** A falon lévő három kapcsolót mozgassuk megfelelő állásba. 1-es fel, 2-es le, 3-as fel. Az asztalról vegyük magunkhoz a gömböt – *„Orb/Teleport Spell"* –, majd használjuk is. **9.** Az asztalokról vegyük fel a csirke husikat – „Chicken" –, majd nyissuk ki a szekrényt. A benne található tekercset – *„Scroll/Dispel Trap"* – tegyük magunkévá. Vizsgáljuk meg a csontvázat – Corpse –, s Purval naplójával leszünk gazdagabbak. A falon lévő kapcsolót bökjük felső állásba, majd távozzunk. **1.** Dobjuk be



10. Az asztalnál ülő ember illendően köszönt minket. Megkapjuk, amit szeretnénk, ha ő is, amit ő szeretne. Éhes a lelkem, tehát etessük meg. Adjuk neki az egész csirkét. Piros ládikát – *„Casket"* – kapunk tőle. Tegyük is el az asztalon található üveggel – *„Flask/Stamina Potion"* – egyetemben. **11.** Felugorva a bárpultra a csapos a régi idők emlékére, játékra invitál minket. Tét az életünk. Adott idő alatt ki kell innunk 6 kupából az itókát. Ha nagyon nem menne, lehet használni a *„Super Fast Potion"*-t is. De mennie kell nélküle is... Ezután vegyük fel a pult mellől a pénzes zacskót. Barátunknak ez nagyon nincs ínyére, fel is robban a méregtől, hasából pedig kiugrik valami rusnyaság. A bárpulton szedjük fel a két ezüstpénzt – *„Silver Coin"* – valamint a nagy követ – *„Lodestone"*. A szörnyecske barátságosnak tűnik, s ha adunk neki ezüst vagy arany pénzt, harcol mellettünk... Vegyük magunkhoz, ilyen barát mindig jól jön. **12.** Gyorsan kell cselekednünk, mert a szoba tele van veszéllyel. Vegyük fel a ládikát. Használjuk a *„Turn Monster Spell"*-t, s várjuk meg, míg tiszta lesz a terep. Keressük meg a szobában a kulcsot – egyik oszlop mögött – s használjuk a falon lévő nyílásban – *„Keyhole"*. Ugorjunk rá a megjelenő mozgó platformra, így már elérjük a fali kapcsolót. Húzzuk lefelé a kart. Majd ismét a platform segítségével ugorjunk rá a kijáratot eltorlaszoló sziklára, s távozzunk. **9.** Haladjunk át a szobán. **13.** Húzzuk meg kétszer a falikart – *„Lever"*. Vegyük fel a ládikát – *„Casket"*. Vizsgáljuk meg a mellette lévő nagy ládát – *„Strong Box"*. Három kicsi ládika is belefér... S nekünk a most felvettel együtt pont ennyi van. Nem lehet véletlen. Nosza, helyezzük is bele a most felvettet. Fanfár jelzi, hogy jó ötlet volt. A nálunk lévő másik két ládikába tegyük bele a jelképeket, – *„Holy Symbol"* – mindegyikbe egyet, majd ezeket is helyezzük a nagy ládába. Jutalmunk egy tekercs – *„Dispel Trap Spell"*. **14.** Várjuk meg, amíg a szöges rudak nem veszélyesek ránk, s menjünk be a jobb oldali ajtón. **15.** Erős mágneses aurát érzünk a szobában, mely nem enged a terem sarkában lévő kulcs közelébe. Vegyük elő a nagy követ – *„Lodestone"* –, s ennek mágneses erejével már megszerezhetjük a kulcsot. Tegyük el mindkettőt, majd a kulcscsal nyissuk ki a ládát – *„Chest"*. Egy bombával – *„Bomb"* –, egy kulcscsal – *„Door Key"* – és egy tekerccsel – *„Unlock Chest Spell"* – leszünk gazdagabbak. A kulcsot használjuk a falon, a mágneses fal semmivé foszlik. Vegyük fel az üveget – *„Flask/Stamina Potion"* – valamint a teleport gömböt – *„Teleporter"*. Vizsgáljuk meg a ládát, majd vegyük magunkhoz a benne talált tekercset – *„Scroll/Dispel Magic Spell"*. Távozzunk a szobából. **13.** Vizsgáljuk meg a hordót – *„Barrel"*. Vegyük elő zsebünkből a bombát – *„Bomb"* – s dobjuk is bele. Távolodjunk el egy kicsit, majd vegyük fel a hátramaradt kulcsot – *„Key"* –, amit használjunk azon nyomban a falon lévő nyílásban – *„Keyhole"*. **16.** Nyissuk ki a fa ládát – *„Crate"*. Két üveget – *„Flask/ Unknow Potion"* – találunk benne. Vegyünk néhányat magunkhoz a sarokban található mérőpálcákból – „Dipstick" –, majd tegyük el az üvegeket – *„Flask/Immortal Potion/Giant Jump Potion"* – is az asztalról. Vegyük elő a teleport gömböt – *„Teleporter"* – s dobjuk le a földre magunk elé. Igyuk meg a piros üvegből a löttyöt – *„Immortal Potion"* –, majd nyomjunk el egy *„Dispel Magic Spell-t"* a gömbön, hogy hatástalanítsuk a védő erőteret. Jutalmunk egy pénzes zacskó – *„Gold Sack"* –, valamint egy kulcs – *„Chest Key"* –, amiket természetesen nem hagyunk itt. **14.** Dobjuk az előbb megszerzett mérőpálcát a szöges rudak közé.



Megálltak, hurrá. Nincs többé veszély. Ugorjunk át a szoba túloldalára, s a kapcsolót húzzuk lefelé. Majd ugorjunk is vissza. Ha nagyon nem menne az ugrás, igyunk egy kortyot a *„Giant Jump Potion”*-ból. **17.** A szobába lépve nyilakkal lövöldöznek rank a falból. Lökjük nyorsan felső állásba a fali kapcsolót, hogy megszűnjön a veszély. Vegyük fel a földről a kulcsot – *„Chest Key”* –, majd nyissuk ki a nagy fa ládát. Néhány pénzes zacskó – *„Gold Sack”* – a jutalmunk. Vizsgáljuk meg a ládikát. Csapda védi, tehát hatástalanítsuk egy *„Dispel Trap Spell”* segítségével, majd nyissuk ki – *„Unlock Chest Spell”*. Egy fémből készült ládikát – *„Strong Box”* – kapunk. Ezt is csapda védi, amit egy újabb *„Dispel Trap Spell”* segítségével szüntetünk meg. Két kicsi dobozkát kapunk – *„Casket”*. Természetesen ezeket is csapda védi, amiket a már megszokott módon hatástalanítunk. A dobozok egy tekercset – *„Scroll/Learn Potion Spell”* –, valamint egy gömböt – *„Orb/activate Spell”* tartalmaznak. Tegyük el őket is. **14.** Ismét ugorjunk a szoba tűlsó felére. **18.** Fal állja útját tovább haladásunknak. Tegyük le a földre az egyik fekete üveget – *„Unknown Potion”* – és nyomjuk rá a *„Learn Potion Spell”* varázsunkat. Igyuk meg az egyik ilyen üvegben lévő kotyvalékot, így már el tudjuk tolni a falat. A túloldalon húzzuk lefelé a kart – *„Lever”*. együk el a lehulló gömböt – *„Orb/Reveal Spell”*. **19.** Gyűjtsük be a szobában található csirke husikat – *„Chicken”*. Húzzuk az egyik széket a szoba közepére, a fenti ajtóval szembe. Ide fogunk ugyanis felmenni. Kapjuk elő a *„Reveal”* varázslatot tartalmazó gömbünket, s használjuk is. Fából készült platform hullik alá az égből. Ugorjunk rá nyomban, majd ezt ismételjük addig, amíg el nem érjük a fenti ajtót. Menjünk is be. **20.** A szobába belépve barátságos fogadtatásban lehet részünk. A falon 3 tüzköpő sárkány, míg a túloldalon egy csúnya paca próbálja kedvünket elvenni. Szerencsére van nekünk egy kedves barátunk, aki nagyon szereti az ezüst pénzt és hajlandó küzdeni az oldalunkon. Itt a lehetőség, hogy bemutassa tudását. Tegyük le a folder a csapostól megszerzett rondaságot – *„Slime”*. El is kezdi felszedegetni a földön heverő pénzeket. El is kezdi begyűjteni vagyonkánkat. Ha mindet összeszedte, vegyük magunkhoz, jól jöhet még a hasonló helyzetekben. Ezután nyomjunk egy *„Activate Spell”*-t a földön lévő kőkockára, mely átcsúszik a szoba túlsó oldalára. Mikor a lebegő hordó alatt van, lőjjönk el egy *„Massacre”* varázst. A paca eltűnik, a hordó pedig a platformra esik le. Bingó! Egy újabb *„Activate Spell”* visszahozza a kőkockát, rajta a hordóval, melynek fedezékében, újabb aktiváló varázslat után át tudunk menni a szoba másik felére sértetlenül. Távozzunk erről a gonosz helyről. **21.** Nyomkodjuk a fali kapcsolót addig, amíg a tapéta fel nem emelkedik. Az alatta lévőt is nyomjuk meg egyszer, majd visszatérve az elsőhöz, ezt ismételjük, míg azt nem halljuk, az ajtózárat kinyitottuk. **22.** Gyorsan kapjuk elő az egyik csirke combot, s dobjuk a földer az éhes paca elé. Amíg eszi, dobjunk egy másikat a szoba túloldalára a kiálló karók mögé. Trutymó barátunk annyira beindul, hogy a karókat kitörve igyekszik megszerezni a finom falatot. Szabad az útunk. Nosza, vegyük is fel a bal felső sarokból a kulcsot. Használjuk a fali nyílásban – *„Keyhole”* –, s távozzunk. **23.** Menjünk be a jobb oldali ajtón. **24.** Spurizzunk át a szobán. **25.** Állítsuk a kart felső állásba. **26.** Húzzuk lefelé az ajtó melletti falikart.







Nyissuk ki a ládát – *„Chest”*. Jutalmunk egy üzenet. *„Feltőrted a ládámat, nem jutsz ki élve”*. Majd még meglátjuk ezt... Tegyük el a földről a talizmánt – *„Charm”* –, a pézes zacskókat – *„Gold Sack”* – és a kulcsot – *„Key”*. Távozzunk. **25.** Leesik egy vastag fábol készült fal az ajtó elé. Hurrá! Hörpintsük fel *„Strengh Potion”*-ünket, majd húzzuk el az úttorlaszt. **24.** Belépve a szemközti tapéta felemelkedik, s előtűnik a falon egy nyílás. Vizsgáljuk meg. Rézből készült zsetont – *„Copper Token”* – kéne bedobni. Ekkor a jobb oldali fali sárkányfejes szoborból kipotyog valami a földre. Na, erre lenne szükségünk. Fémre éhes paca barátunk – *„Slime”* – be is gyűjti nekünk, majd dobjuk is be azon melegében a lyukba. Már mint az érmét. Jutalmunk egy életünkre törő rusnyaság, valamint egy piros gömb – *„Teleporter”*. Kedvenc pacánkat – *„Slime”* – hívjük ismét segítségül, ki egy hősies küzdelemben feláldozza magát értünk, magával rántva az örökkévalóságba támadónkat is. Isten veled, barátom. Tegyük a földre a piros ládikát, amit pár szobável ezelőtt kaptunk a megetetett fazontól, s nyissuk ki. Az üveget – *„Flask/Stamina Potion”* – vegyük fel. **25.** Húzzuk lefelé a kart, majd nyomban vissza is. **26.** Mindenféle jóság potyog alá a plafonról. Gyűjtsük is be ezeket – *„Gold Sack, Wand/Unlock Door Spell, Teleporter”*. Ez utóbbit használjuk is. **23.** Ide teleportálódtunk. Álljunk a fa ajtó elé, majd az imént megszerzett varázs pálvánkat – Unlock *„Door Spell”* – használjuk is rajta. Szabad az átjárás. **11.** Ismét a bárban vagyunk. A nálunk lévő kulcsot használjuk a bal oldali ajtó melletti kulcslyukon – *„Keyhole”*. Menjünk be az ajtón. Végeztünk is az első fejezettel...

Mivel a játékleírás ennél sokkal nagyobb terjedelmű, mellyel nem szerettük volna más szintén értékes írások elől elvenni a helyet, ezért a teljes végigjátszás az alábbi címről tölthető le:

http://amigamania.amigaspirit.hu/cadaver.pdf

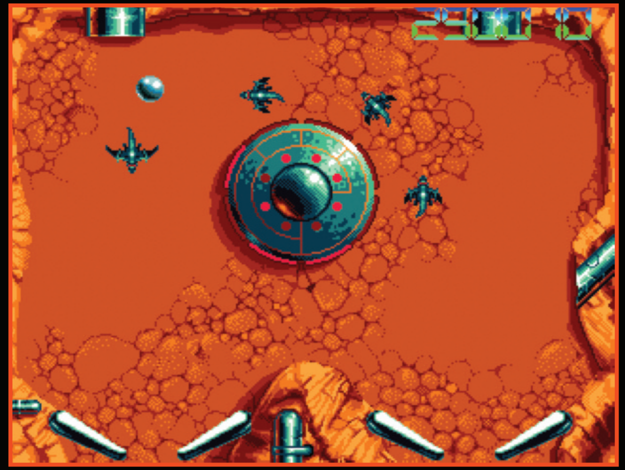
Az 1990-es év flipper-játék termését vizsgáltuk meg a legutóbbi Amiga Mániában, és elvileg 1991 következne, de ebben az évben úgy alakult, hogy nem jelent meg egy játék sem ebben a témakörben. Az 92-es év viszont kárpótolt minden flipper rajongót, hiszen ekkor jött ki, a mérföldkő Pinball Dreams, és Pinball Fantasies, valamint a most bemutatásra kerülő Soccer Pinball, Reflexity: Pinball Challenge és a Magic Ball című játékok.

FLIPPEROLÓGIA

The Ultimate Pinball Quest

írta: ADSR

1993, Infogrames, OCS/ECS





A három lemezen terpeszkedő flipperjáték kipróbálása so-rán a *„rezeg a léc”* érzés fogalmazódott meg bennem. Látszik a belefektetett rengeteg munka, több fős csapat készítette, de valami hiányzik belőle. Hiába a kétféle játékmód (Adventure / Arcade) és a bónusz minipályák (erről később), apró bakik, kivitelezési „silányságok” lerontják a színvonalat. A grafika néhol jó, néhol „darabos”. Ugyanez igaz a zenére. Amikor viszont a flippergolyónak olyan helyen sikerült megállnia, ahol fizikai kép- telenség lenne, „borult a bili”.

A játékhoz megdöbbentően újszerű kerettörténetet is sikerült csiholni, mely szerint a Calypso bolygó há-rom boszorkánya ellopta a hat elemet, melyek a bolygó ökológiai és időbeli egyensúlyáért feleltek. A bátor harcosnak három helyszínen kell végigutaznia, találkoznia a boszorkányokkal és visszaszereznie az elemeket, hogy megmentse szülőbolygóját. Ennyi tehát a történet, ami valljuk be őszintén, egy flipperjátékban merőben szokatlan!

Az első pálya a sivatagi Wasteland, melynek boszorkánya Wuhan, még csak függőlesen scrolloz, de az Antarctica (boszorkánya: Omdura) és Friela boszokány Heavy Metal pályája vízszintesen is mozog, így ezeknél sokkal nehezebb követni a golyó útját. A sivatagi pálya, nevéhez méltón, alig tartalmaz pályaelemet, így a játékélmény is meglehetősen sivár.

Mindhárom „helyszínhez” tartozik 2–2 mini bónusz pálya, melyek a főmenüből is elér- hetők. Ezek önállóan játsz-va meglehetősen frusztrálóak lehetnek, hiszen betöltés után rögtön indul a játék, és amikor a rendelkezésre álló golyó leesik, az elért eredmény kiírása után rögtön töltődik a főmenü (ehhez járul még a lemezcserélgetés bonyodalma).







Obsession

1995, Unique Development Sweden

IGEN! IGEN! IGEN! Már a kezdőképernyő betöltődése után éreztem, hogy egy remek játékkal állok szemben! Miért nem ismertem régebben ezt a játékot? Ez a kérdés fogalmazódott meg bennem! Remek grafika, kitűnő hangok, igazi flippergép hangulatot nyújtó pályák! Ez kellett, méltó ellenfele a Pinball Dreams-nek és a Pinball Fantasies-nek! Négy remekbe szabott pálya különböző témakörökben, így hosszú ideig megunhatatlan! Itt a vége, megyek és azonnal felmásolom a kedvenc Amiga 500 gépemre (van WHDLOAD install) és indulhat a játék!

Új, magyar játék!

Inked Pixel Software

Legacy

írta: Hevő

„A magyar Amigás játékokat bemutató sorozatunkban...” kezdhetném így könnyedén felvezetni ezt a cikket, de mint jól tudjátok, nem minden útszéli bokorban terem magyar Amigás játék, és ha terem is, nem mindig hoz gyümölcsöt.



Viszont most elérkeztem egy olyan mérföldkőhöz, amikor egy saját házunk táján termesztett „gyümölcs” beéréséről adhatok hírt nektek!

A Legacy egy klasszikus fantasy világban játszódik, a legnagyobbaktól merít, mint az Eye of the Beholder, és a Black Crypt.

A játék két fivérről szól, akik Monares földjének üresen maradt trónjáért viaskodnak. Sohl, a "gonoszabbik" végül elárulja testvérét, és bezáratja egy őrséggel megerősített toronyba. Első feladatod magad mellé gyűjteni a környékbeli fogadókból válogatott kalandozó társaidat, majd velük együtt megtalálni ezt a tornyot, és minden szintjén felküzdve magad, elérni a bezárt testvért. Miután kiszabadítottad, az ő segítségével meg kell akadályoznod, hogy Sohl sötét serege különféle teleportokon keresztül ebbe a világba utat találjon magának. Ehhez számtalan pályát be kell kalandoznod, városokat, erdőket, mocsarakat, és persze a klasszikus dungeonokat.

A Legacy egy igazi oldschool, dungeon crawler szerepjáték, külső helyszínekkel (városok, erdők, mocsarak stb), kocsmákban felvehető party memberekkel, körökre osztott, mégis realtime harcrendszerrel.

Az eredetileg a magyar Redshift által fejlesztett, és 2003-ban PDA-ra megjelent játék forráskódját, 2017 elején sikerült megszerezni.

A játék portolását nagy örömömre Bíró Szilárd vállalta el. A legjobb kezekbe kertült a konverzió!

Gyönyörű, 256 színű, Amigás pixelgrafikával rajzolt játék (eredetileg is Deluxe Painttal készítették már a PDA verziót is).

A Legacy tervezett minimum rendszerkövetelménye Amigán 68020 14 MHz-es processzor. A játék támogatja az ECS és AGA chipseteket, ECS-en 64 színben pompázik, AGA-n 256 színnel bűvöl el minden kalandozót!

Memóriából minimum 4 MB Fast RAM és legalább 512 KB Chip RAM szükséges.

AmigaOS 3.0-tól felfelé történt a tesztelés és az elvárt minimum is ez!

Háttértárból 10 MB tárhely szükséges.

A játék teljesen rendszerbarát, így elvileg bármilyen a fentinél jobb konfiguráción elfut, beleértve a 680X0 kompatibilis NG rendszereket is (AmigaOS4, MorphOS). Kifejezetten ezen operációs rendszereken, avagy erősebb 060-as, klasszikus gépeken Hires felbontásban is játszhattok! Ablakban is fut RTG rendszereken!

CD32-n csak memória, illetve háttértárbővítéssel fog futni a játék. A játékot classic, és NG rendszerekre egy új, magyar kiadó, az Inked Pixel Software fogja kiadni, és forgalmazni.

A letölthető verzió kiadása 2018 karácsonyra várható.

Díszdobozos változat is tervben van!

























OPEN 68K Beats of Rage

írta: Reynolds



A klasszikus *„árkád”* játékok egyik prominens képviselői voltak a Final Fight és Street Fighter sorozatokat magába foglaló úgynevezett beat'em up játékok. A kiteljesedése a műfajnak a Streets of Rage-el érkezett el, így a stílust meghatározandó, ezzel a címmel is szokás említeni a hasonló elemeket felvonultató programokat. Az OpenBOR a Beats of Rage nyílt forráskódú folytatása, egy 2D oldalscrollozó beat 'em up játékmotor.

Amigára régóta fejlesztés alatt áll az Open Beats of Rage, amely nem titkoltan másolja a műfaj klasszikusait. Mivel a Vampire megjelenésével még inkább van „kraft” a Classic Amigákban, elkészült minden manapság létező konfigra futtatható változat.

Ez persze így ebben a formában nem annyira igaz. A NextGen verzió évekkel ezelőtt megszületett. Már akkor jogos volt a kérdés, miért ne lehetne ezzel a látszólag nem különösebben erőforrás-igényes játékkal 3.x rendszerek alatt nyomulni. Nos, ahogy mondani szokás, eljött végre a nagy pillanat, amelyet oly régóta és izgatottan vártunk. Nemrég letölthető lett az OpenBOR 68K verziója. Az egy dolog, hogy a Beats Of Rage már maga egy remekül játszható, hosszú pályákkal, változatos ellenfelekkel telepakolt, egész estés, zenés táncos eszméletvesztés, amitől mindenkinek könny szökhet a szemébe, az a letölthető tucatnyinál is több konverzió, amely számos témakört ölel fel, Asterix és Obelix kalandjaitól az Alien Vs Predatoron keresztül a Golden Axe-ig minden műfajban.



A játék gépigénye meglehetősen magas. Az sem segít ezen, hogy a BoR saját adatfájljai nem szükségesek modok használata esetén, így sok helyet spórolhatunk meg. Hogy az adatfájlok turkálása mennyire van jól megoldva, az például az A1200-es alaplapi IDE vezérlőjén keresztüli lapátolás során csúcsosodik ki. Egy BlizzardPPC-vel próbálva, amin 040 ül, nem sikerült kivárnom, amíg a Double Dragon spéci verziója eljut a tényleges játékig. Ez nyilván másképp jelentkezik egy Vampire kártyához passzintott CF vagy SD kártya esetén, azonban mindenképp elgondolkodtató. NextGen rendszereknél ez a probléma természetesen ismeretlen, ott teljes természetességgel néhány röpke másodperc alatt betol minden A RAM-ba.





ÉRTÉKELÉS

040/Vampire

GRAFIKA	5 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek

+ Igazi beat 'em up hangulat

Gyengeségek

– Az a fránya optimalizáció hiánya 68K CPU-kon

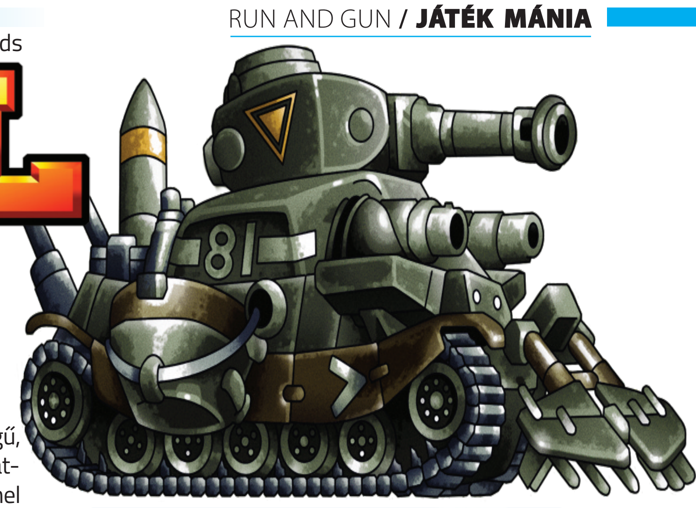
Az első mérföldkő mindenesetre elérkezett, van stabil, működő változat, ami még 030-on is működhet. Már csak az a fránya optimalizálás hiányzik. Ha belegondolunk, ilyen játékból anno a Final Fight legendás volt, ami két lemezen oldotta meg ezt a műfajt, 1 MB RAM-mal és 7 MHz-es CPU-val. Persze értjük, hogy „de ez rendszerbarát, meg multitask, meg zene is van, meg toronyóra lánccal” azonban ezt némi odafigyeléssel sokkal jobban ki lehet maxolni. Minden fanyalgástól függetlenül, jól üzemel a játék, teszi a dolgát. Ha tudunk alá tolni hardvert, a siker, fény és a csillogás garantált.





Mini Metal Slug

írta: Reynolds



Régóta nem jelent meg „komoly” játék Amigára. Értem ez alatt, hogy olyan minőségű, ami a fénykorban a kereskedelmi, prémium címekre volt jellemző. Különösen rég láthattunk klasszikus, oldalnézeti, pixelgrafikás, mindent szétlövős akció őrületet, de örömmel jelenthetem, ennek most vége! A NextGen rendszereken régóta elérhető már a Mini Slug – ami a játéktermi Metal Slug portja –, egykoron a NeoGeo rendszerek képernyőin tűnt fel első ízben. A Metal Slug 22 éve jelent meg, így végre ideje volt egy Amiga verziónak is!



A történet: a főhős egyedül képes egy egész hadsereg helyettesítésére *(illetve két játékos üzemmódban kettő)*, és ő szembeszáll egy gonosz tábornokkal, aki magánhadsereggel és a Metal Slug tankokkal akarja eltiporni az egész világot.

Mikor AOS4 alatt először találkoztam a játékkal HunoPPC portjának köszönhetően, hamar megkedveltem. Ez azért nagydolog, mert az unalomig tolt 3D-s FPS-ek között üdítő színfolt volt a gépcsaládot méltán híressé tévő stílus képviselőjének megjelenése. Végre klasszikus, hagyományos játékmenetet kapunk, kiváló grafikát, remek hanghatásokat, játszhatóságot, azaz olyan csodát, ami a fénykorban is csak öregbítette volna az Amiga hírnevét.

Mit is kapunk, ha begyűjtjük a játékot és a gépünknek megfelelő indítófájlt? Ahogy írtam, egy oldalnézeti mászkálós-lövöldözős akciójátékot, ami stílusában a Striderre vagy aZ Amigán új, Green Beretre emlékeztet, azonban audiovizuális szempontból azokon lényegesen túlmutat. A teljesen rendszerbarát módon *(68K-s gépeken is)* grafikus kártyával működő játék több tíz MB-nyi adatfájlból pakolja ki képernyőnkre a gyönyörű pályákat és ellenfeleket, miközben kellemes fegyverropogás közepette masírozhatunk az ellenféllel szembe, hogy megszabadítsuk fogságba esett társaink és legyőzzünk minden ellenséges katonát és harci eszközt. Az ellen egyébként az egyszerű közkatonától kezdve a gránátvetős, barikádos nehézfiún és egyéb jómadarakon keresztül a különböző páncélozott helikopterek, harckocsik és komplex ágyúrendszerekig bármi lehet. És lesz is. Szerencsére rengeteg a muníció, jól időzített felvehető extrák segítenek a küldetéssorozatunk során.



A NextGen verzió HunoPPC áldozatos munkája, a Classic 68K port Arti nevéhez fűződik. Tudomásunk szerint ez a 68K release elsősorban a Vampire kártyákra jött ki, de én 060-as Amigán próbáltam ki, ott is hibátlanul futott a game, nem volt lassulás, semmi sem rontotta, vagy zavarta a játékélményt. Még keresem az alkalmat, hogy 040 és grafikus kártya kombinációval is ráfussak a tesztelésére, de szerintem akár az is elég lehet a megfelelő játékélményhez. Persze igen, tudom, hogy a régi szép időkben ilyen programokhoz egy 020, 2 MB chip ram és egy kisebb HDD is elég lett volna, de a jelenre maradt hálószoba-programozók nem minden esetben tudnak jól optimalizálni.

ÉRTÉKELÉS

060/Vampire

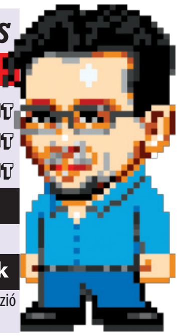
GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	4 PONT

Erősségek

+ Igazi játéktermi hangulat

Gyengeségek

– Esetleg egy optimalizált verzió kisebb CPU-s gépekre







írta: DH1

WORTHY









Anno az Amiga 500-at játékgépnek titulálták, hiszen töménytelen mennyiségű és kiváló minőségű játék jelent meg rá, éveken át. Az Amiga 1200 is folytatta ezt a sikersorozatot. Rövid, de fényes korszaka volt ez az Amiga géptípusoknak. Manapság is ezek a játékok is a hajtóereje a retro mániának. Mindenki azért vesz Amigát, mert ezek a mesteri játékok, csodás pixelgrafikával a mai napig mindenkit levesznek a lábukról, miközben olyan zenék lengik be a teret mellyel együtt rezegsz. Mindenki ezekkel az Amigákat végletekig kihasználó, profi módón megírt játékokkal szeretne játszani!

De... az Amiga mostanság messze legendás híre alatt teljesít! Persze az Amiga nem felejtett el jó gép lenni. A régi, zsigerig kóder, grafikus és zenész srácok már a saját gyermekiket nevelik és pénzt keresnek családjuk számára. Nincs idejük profi játékkészítőnek lenni, főleg Amigán. A mostani játékkódolással foglalkozók nagy része pedig csak messziről ugatja az Amigás szakmát! Szomorú, de ez az igazság!

Éppen ezért szívem mélyéig meghat, amikor olyan Amigás játékok születnek, napjainkban melyeket nyugodtan oda lehet állítani egy a legendás korszakbeli társuk mellé és akár hozzájuk is lehet mérni azt! És a Worthy ilyen! Mestermunka! Az Amigát bitekig megmozgató, csodálatos, nem bonyolult, ízig-vérig játékos utazás! Érződik rajta, hogy ez egy a készítők szívének minden szeretetével készült játék! A 90-es évek elején is helyt állna, és a mai játékínséges időkben pedig egyszerűen orvosság! Mindenkinek felírok ebből a csodaszerből, napi hármat, étkezés előtt, avagy a helyett! :D

A sztori: adott egy fiú, akinek össze kell gyűjtenie a szükséges számú gyémántot az adott pályán annak érdekében, hogy elnyerje a lány szívét! Tipikus történet! Miből származnak a bajok? Ha egy férfi egy nőt akar meghódítani! Az utazás labirintusokból álló pályákon folyik, ahol aranyosan kinéző, mégis vérszomjas rosszfiúk csapnak le ránk. El kell kerülni a csapdákat, gyűjteni kell söröket *(ez a szükséges „üzem-anyag”, hogy futkározhassunk)*, és be kell gyűjteni a kék gyémántokat, mellyel bizonyítjuk szívünk hölgye számára, hogy mi magunk vagyunk a Méltó *(Worthy)* férfi! Amellett, hogy hihetetlen gyorsan kell össze-viszsza cikáznunk a különféle gyorsaságú ellenfelek között, még logikailag is meg kell fejtenünk a pályákat. Kulcsok, zárt és nyitott kapuk, egyirányú utak, padlóból előjövő lándzsák, nyílvesszők a falból... Az sem mindegy, hogy milyen irányban teljesítjük a pályát, hol férsz el csak hajszálnyival előbb, mint az őrzők. Sok kísérletezés áll előttünk!

Fegyverünk nincs, de néhol egy suhintásnyira felvehetünk egy kardot, mellyel kivéreztethetjük az egyik ellenfelünket. Csak egyet, mert a következő ellenhez újabb kard szükséges! A kis fickónk gyors! Szerencsére gyorsabbak vagyunk a legtöbbjüknél, ami azt is magában foglalja, hogy vannak velünk egyformán gyors nyúlcipősek is! Ott kezdődik az igazi tánc! Az ellenfelek, amíg nem vesznek észre minket, nem foglakoznak velünk, de amint a megszimatolnak, csak jönnek utánunk, míg vérünket nem veszik! Jaj!

Gyűjtsd a gyémántokat, kerülj el mindenkit, légy gyors! Mi bajod lehet?! Na mi? Igen, és akkor jön a fekete leves. A hölgy, akiért elepedünk, csak megfelelő számú gyémánt után fejezi ki szeretetét! Tehát nem elég a drágakövek egy részét begyűjteni, egy hang jelzi, ha már a csajunk úgy döntött az adott pályán elég lesz számára a kincs, „fizethetsz” már a puszikért, neki! Ugye, hogy mindig a nőkkel van a baj?! :D Gyémántgyűjtésre fel! A Worthy nem könnyű, de annyira profi és nagyszerű, hogy nem tudod letenni!

A készítő csapat: John Tsakiris, aki a csodálatos grafikát és a hanghatásokat szolgáltatta, Alex Brown a kóder (ő a Blocky Skies alkotója is) és Simone BernaccHia aki a fülbemászó dallamokat alkotta!

Érdekességképpen a Worthy-t egy mini-játék ihlette az Observer című mai modern konzolokra és PC-re fejlesztett játékból, amely a With Fire And Sword Spiders névre hallgat.

A Méltó alkotói minimum OCS Amigára optimalizálták játékukat, 1MB RAM-mal, de fut Amiga A500, A600, A1200, CD32 tehát minden Amiga vason. A játék képfrissítése 50Hz még Amiga 500-on is! Hála ennek és a csodás animációknak lefolyik a képernyőről. A játék meglehetősen masszív fejtörőket és rejtvényeket tartalmaz, negyven akció dús szinten át. Kiváló 32 színű pixel art, megnyerő chiptune dallamokkal, arcade stílusú előadás és több történetvégi befejezés vár ránk. A Worthy az a játék, amelyet nem szabad kihagyni! A Worthy méltó a figyelmünkre és tiszteletünkre! A készítő csapat pedig a támogatásunkra, hogy sok ilyen csodával lepjenek meg minket! Must have!

ÉRTÉKELÉS

OCS

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

Erősségek

+ A kiváló ősök nyomában!

Gyengeségek

– Semmi! Hibátlan!









írta: DH1

Minden idők egyik, ha nem a legjobb Amigás játéka jelent meg most! A Tower 57! Egy lelkes, volt Amigás csapat PC/MAC fejlesztése mely minden pixelében Amiga lelket sugároz. Persze Amigás játék kiadásából nem lehet manapság megélni, így hát PC, MAC és LINUX változat mellett ígéretet tettek az Amigás verzió elkészültére is a Kickstarteren indított pénzgyűjtő adakozáson! És pár hónappal a PC/MAC/LINUX változat után itt az Amigás, végleges változat is.

Az Amigás verzió elkészítését profi kezekbe adták! Daniel Müßener több NextGen Amigás játékék portolását elkészítette már, sőt saját fejlesztésű játékai is vannak, ezen kívül hivatalos OS4 fejlesztő is (főleg az AOS4 OpenGL támogatása körül tesz-vesz)! A Tower 57-et fejlesztő csapat Amiga mániája tetten érhető az egész játékon. Az utalások, a grafikák (boing ballok mindenütt). A játék az AlienBreedből és a The Chaos Engine-ből merített, de olyan magasra téve a lécet, hogy mostanában nem lesz ami leverje azt, sem Amigán, sem PC/MAC/LINUX-on!

A játék egy steampunk / poszt-apokaliptikus világban játszódó akció stuff. A Dredd bíró stílusú Megatowers városában az 57-es toronyba kell beszűrődnünk és annak titkát megfejtenünk. Akció keményen, de a fejedet is használnod kell!

A játék elején hét furcsa, nem megszokott karakterből választhatunk hármat. The Don a maffiózó, The Scientist a tudós hölgy, The Officer a rendőrtiszt csajszi, The Beggar a félmeztelen koldus, The Diplomat a csavaros eszű diplomata lángszóróval, The Spy a kém spiné és The Cyborg a kibernetikus organizmus. Háromfős csapatunk különféle kézi fegyverekkel rendelkezik és annál furcsább speciális csapásmérő lehetőségekkel (autóból minket fedező lövész). Velük kell a Tower 57-et meghódítanunk. És ez nem túlzás! A játék nehéz! A megfelelő fegyver használatával, gyorsan kell az ellenségeket kivégeznünk. Néha a képernyőn lövedékpokol fogad minket. Gyorsnak és furfangosnak kell lennünk!

A testünk fejleszthető. A begyűjtött pénzt új, robot végtagok vásárlására költhetjük el, ezzel erőnk, sebességünk, reakcióidőnk javul. Kell is, egyre durvább őrök érkeznek! Sok a vér, a sav, a mérgező szennyvíz! Nincs megállás!

A torony tervezése kolosszális. Zegzugos, nem mindegy honnét támadsz, hova állsz, merre futsz avagy hová szorítanak be. Vannak rejtett utak és titkos helyiségek, pénzzel és új fegyverekkel tele, például láncfűrész, golyószóró, lézerfegyver. Az automatáknál elsősegélyládákat, lőszert és mindent vásárolhatunk, ami fogyó eszköz.

A Torony 57 közösségi finanszírozás révén valósulhatott meg. A készítők egyik ígérete volt, hogy az adakozók mindegyike szerepelni fog a játékban! A megfelelő helyen olvasható a rengeteg támogató neve. A zene és a hangok pedig tökéletesek, harcra hív vagy éppen megijeszt!

Ebben a torz világban a környezet nagy része rombolható és át is kell alakítanunk a jobb harci körülmények miatt, vagy egy-egy titkos járat, kapcsoló megtalálásához. Van pálya, ahol minden ég és lángol!

A pixelgrafika és animáció szemet gyönyörködtető! A harc gyors tempójú, izgalmas, és egyszerűen csak szórakoztató. Vannak humoros beszólások, események. Ez egy fantasztikus akciójáték, érdemes megnézni és kipróbálni minden retro játék rajongónak! Kell! Minden percet megért!

ÉRTÉKELÉS

OS4/MOS/AROS

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

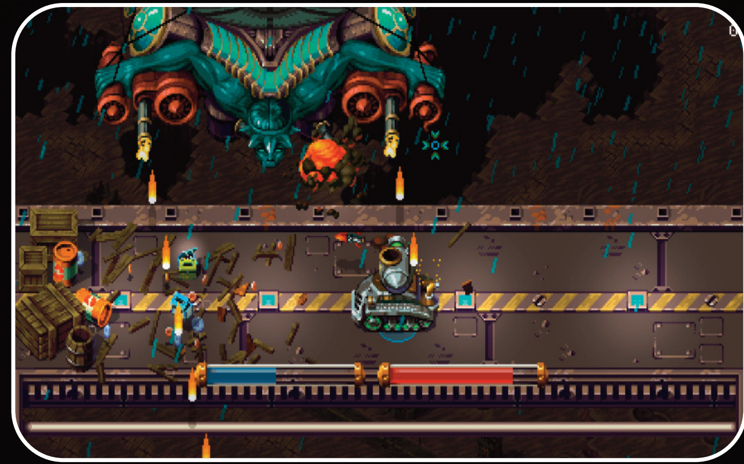
Erősségek

+ Legjobb, legszebb NG Amiga

Gyengeségek

– Kissé nehéz...

















WINGS REMASTERED

írta: Reynolds

Annak idején ez a játék az egyike volt azoknak, amelyek nézetem szerint legendássá tették az Amiga nevét. A Cinemaware mindig adott a stílusra, valamint remek érzékkel választott témát, legyen az akár a sötét középkor, akár a túl méretes rovarokkal pörgetett sci-fi tárgyköre. Persze a remake/reboot láz, együtt a kimaxolt retro faktorral utolérte a repülés hőskorát bemutató eme eposzt is, így a windows, Mac és Android verzió mellett némi Kickstarter kampány segedelmével Amigán is újra a levegőbe emelkedhetünk, hogy megvívjuk harcunkat az ellenséges erőkkel, akik persze támadnak rendületlenül földön, vízen, levegőben...

Azért van egy szépséghibája is a dolognak, a Remastered verzió csak NextGen rendszereken lesz elérhető, sőt, azok esetében sem bármilyen kisebb konfiguráción. Ez amúgy logikus is, nem kevés grafikát és polygonok százait kell megmozgatnia a program kódjának. Egyébiránt szerencsésnek tarthatom magam, mivel az Amigás port tesztelésében aktív szerepem van, OS4.1 alatt Pegasos2-n lehetőségem van folyamatosan tesztelni (más egyéb programok mellett) Daniel Müssener legújabb műremekét is, így gyakorlatilag első kézből származó információkat oszthatok meg.

A játék gyakorlatilag tökéletes alteregója a klasszikus Amiga release-nek, azzal a különbséggel, hogy a jelen kor követelményeinek megfelelően FullHD-ben fut, valamint minden grafika és hang ehhez mérten feljavított minőséget hoz. Őszintén szólva, mikor korábban Daniel Wings Battlefieldjéhez volt szerencsém, már megfordult a fejemben, milyen jó lenne, ha az eredeti játékkal lenne lehetőségem Amigán játszani. Mármint NextGenen, az új verzióval. Erre fel tessék, befut a játék demója, majd kisvártatva a végleges tesztelése zajlik! Persze a game megtartotta a szokásos sarokpontokat, átvezető animációk, napló a háború mindennapjairól, a három különböző játékmódot (bombázás, konvoj támadása, 3D-s légi harc) de egyébként mindent úgy tár elénk, mintha időgépben ülnénk, a jó öreg 80-as években egy Amiga 500 előtt. Jó, azért igazi Amigás szemnek nem mindennapos látvány a 3D-s repkedéses léghajóvadászat, így könnyű szájtátva bámulni a monitort, de ha az első néhány (igen pozitív) sokkon túljutunk, könnyed lendülettel tudjuk belevetni magunkat a küzdelembe.

Gyakorlatilag minden megegyezik a jó öreg eredeti kiadással, adott módon hozhatunk létre pilóta-profilt, nekifuthatunk a küldetéseknek és sorolhatnám. A játszhatósággal egyébként semmi probléma nincs, kijelenthető, hogy igazán penge anyagot kapunk a pénzünkért, ami a nagy számítógépes játékőrület közepén ugyan nem durran akkorát, mint az idestova három évtizede kiadott első verzió, de a bugyuta, gagyi, esetleg bugyuta és gagyi Linux-portok mellett olyan érzés ezt a látványt befogadni, mintha dimenziót váltanánk fizikai valónkban. Sajnos kevés igazán nagyszabású játék jelent meg eddig is NextGen rendszerekre, a több tucatnyi emulátor mellett elenyészőnek mondható a minőségi, egész estés, zenés-táncos szélesvásznú produkciók száma, a sajátos atmoszférával viszont még azon kevesek közül is képes kiemelkedni a Wings Remastered Edition.

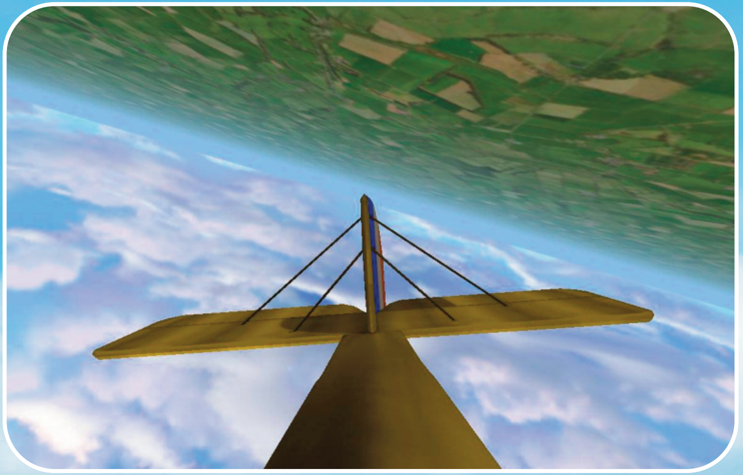
Jelen állapotában a béta verzió tesztelése zajlik. A keretrendszer hibátlanul üzemel, most a felülnézeti, bombázós küldetések esetén tapasztalható hibák gyomlálása van terítéken, ezt követően az izommetrikus, gépágyúzós missziók következnek, majd pedig a – szerintem minden gamer által leginkább kedvelt – szimulátoros játékmód lesz gyomlálva.

Nekem egy Pegasos2 G3@600 MHz-es gépen sikerül hajtanom a programot, egy Radeon 9250-es AGP-s videókártyával. A progi jól reagál a beállításokra, a gondos kezeket és átgondolt kódolást dicséri, hogy még ezen az erőgépnek korántsem nevezhető vason is gyakorlatilag folyamatos az akció, bármely játéktípus esetén, akkor is, ha akár fullHD felbontást választunk. Arra kevés esélyt látok, hogy microA1-en tudjam futtatni valaha is, a hamarosan érkező 512 MB-os ram modulom szerintem kevés lesz a játék elindításához, annál nagyobbat pedig még nem láttam, hogy megpróbáljam kimaxolni azt a configom.

Mindent összevetve egy legenda feltámadásáról beszélhetünk, bárki számára egyértelmű lehet a tény, ha megcsodáljuk a program grafikai eszköztárát. Remélhetőleg hamarosan minden Amigás monitorán feltűnnek az egymással élet-halál harcot vívó repülő „kávédarálók”. A megjelenés pontos ideje nem ismeretes pillanatnyilag, de várhatóan beszámolunk róla akár egy későbbi számunkban, akár FB oldalunkon.



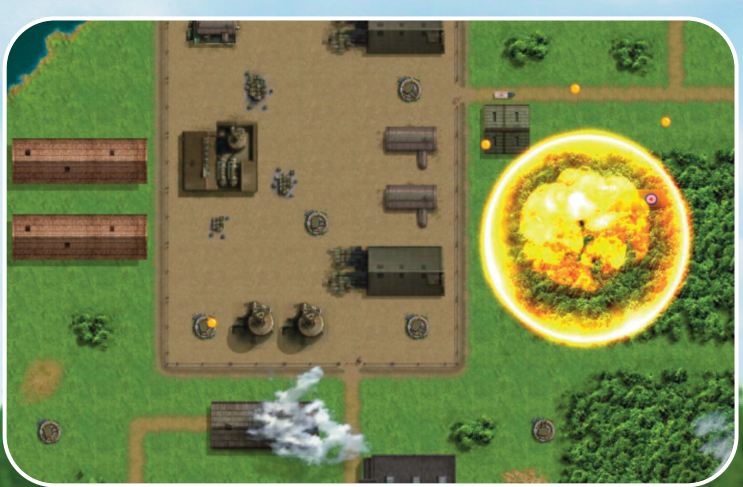












„Only Amiga Makes It Possible"
www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

Amiga MANIA

12

2018 JÚNIUS



Magyar termékek: HC508 és ScanPlus AGA/ECS

ACA500plus Stingertől • Macrosystem Casablanca

MsMadLemontól fejhallgató MOD • Amiga Joyboard M3MB3Rrrtől

AmiKit X • Hollywood Malibu plugin • PCJOY2AMIGA adapter